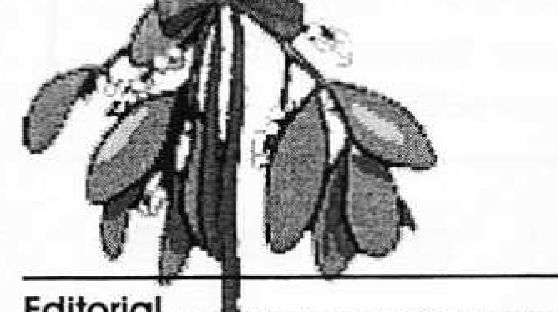
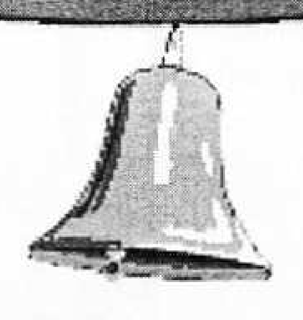
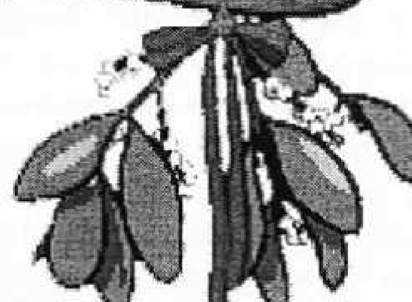


Merry Christmas! Prettige Kerstdagen!

Frohe Weihnachten







V.i.S.d.P.: Wolfgang Haller, Tel. 0221/680 33 10
Dabringhauser Strasse 141, 51069 Köln

E-mail: womoteam@t-online.de
Kölner Bank, BLZ 371 600 87, Kto-Nr. 7404 172 012

Ausgabe 179/180

Nov./Dez. 2004

Uff... geschafft!

Ich hoffe, das ihr alle rechtzeitig zum Weihnachtsfest diese Ausgabe vor euch liegen habt und auch jeder von euch solch eine Mausmatte, wie sie nebenstehend abgebildet ist. Sollte ich aus irgendeinem Grunde mit der Anzahl nicht hinkommen, werde ich versuchen, solche nachzuliefern. Mein Dank für dieses Weihnachtspräsent geht dabei an die Kollegen der SGG in Holland, die sich um das Design und die Herstellung bemüht hatten. Der SPC konnte sich immerhin an den Kosten beteiligen.
Wie immer sehe ich dem kommenden Jahr mit gemischten Gefühlen entgegen. Wer bleibt uns erhalten? Eigentlich haben wir ja einen harten Kern und die Entwicklung in letzter Zeit war nicht schlecht. Auch diesmal heisse ich wieder neue Mitglieder im SPC herzlich willkommen:

David Ledbury, 25 St Brides Close
Horwich, Bolton, BL6 7TD, England

Daniel Mandic, Engelsdorfer Straße 47
8041 Graz, Österreich

Thomas Seifert, Auweg 33a
91710 Gunzenhausen

Die hier genannten sind auf jeden Fall auch 2005 dabei.

Einige von euch wissen es schon durch ein Rundmail von mir, andere wird es jetzt sicher treffen. Unser Club hat wieder einmal einen Todesfall zu beklagen, der mich tief getroffen hat: Heinz Schober wird uns nie wieder mit seinen brillianten, von hoher Sachkunde geprägten und doch auch so menschlichen Artikeln beglücken. Ich habe der Familie Schober im Namen aller Clubmitglieder eine Trauerkarte gesandt, und die Joyce User AG hat dies ebenfalls getan.

Am 25.11.2004
verstarb nach langer und schwerer Krankheit

Heinz Schober

im Alter von 79 Jahren.

Er war bis zum Schluß ein begeistertes Mitglied unseres Clubs.
Sein Verlust ist für uns unersetzlich.

Ready... and done!

If everything works well this issue should have reached you at christmas, including a mouse mat as shown on the next site. This little gift is given to you by the dutch Sinclair group SGG, with sponsoring by the SPC.
As always I look straight forward with mixed feelings. Who will enjoy the club in 2005 again? The three persons named here on the left will, I´m sure!
The club has lost one of his most active member, Heinz Schober. His articles was a brill, however, not always to understand for our foreign members. The gap he left will never be filled again. I sent his family in our all name our condolences.

Euch allen ein Frohes Weihnachtsfest und einen guten Rutsch ins Neue Jahr!
I wish you all a merry christmas and a Happy New Year!
Ik wens jullie allen, Prettige Kerstdagen en een Gelukkig Nieuwjaar!

De HCC Sinclair Gebruikers Groep
http://sinclair-gg.hobby.nl/

Als gebruikersgroep ondersteunen wij het werken met de Sinclair en de Sam computers, en/of het gebruik van de Sinclair/Sam emulators. Ook proberen we de Hard- en (PD-)Software hiervoor beschikbaar te laten blijven.

World of Spectrum
http://www.worldofspectrum.org/

The official world archive for the Sinclair ZX Spectrum and the largest on-line gaming center on the internet. Officially endorsed by Amstrad plc. (Yes, I think the site's great - Cliff Lawson)

Spectrum & SAM Profi Club
http://www.womoteam.de

Der Spectrum & SAM Profi Club Köln ist ein Zusammenschluß von Menschen, die sich für einen 8-Bit Computer begeistern können, der 1982 von der Firma Sinclair Research LTD unter dem Namen SINCLAIR ZX SPECTRUM auf dem Markt erschien. Seit dieser Zeit hat dieser Computer uns immer wieder begeistert, sowie zum Basteln und Programmieren angeregt.

Demotopia
http://www.zxdemo.org/

Did you know that since 1995 more than 1900 Spectrum productions have been presented at demo parties?

The Your Sinclair Rock'n'Roll years
http://www.ysrnry.co.uk/cover.htm

Every owner of the Sinclair ZX Spectrum, in any of its forms, should remember one of the most entertaining computer magazines ever published: Your Sinclair.

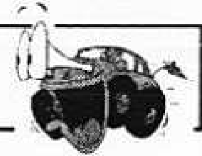
The Tipshop
http://www.the-tipshop.co.uk/

A central archive for all Spectrum and SAM games hints, tips, cheats, maps, hacks and pokes.

De sin_QL_air Thuis Pagina
http://www.xs4all.nl/~wij2/sinqlairnl.html

sin_QL_air is een Nederlandse stichting die de Sinclair QL computer ondersteunt.

Termine 2005



8. Januar 2005, 10-16 Uhr
Spectrum & Sam Treffen Bunnik/NL. Anfahrtsskizze: ***http://www.hobby.nl/~sinclair-gg/duits/bunnik-map-dui.htm***

5. März 2005, 10-16 Uhr
Spectrum & Sam Treffen Bunnik/NL. Anfahrtsskizze: ***http://www.hobby.nl/~sinclair-gg/duits/bunnik-map-dui.htm***

Frühjahr 2005
9. großes ZX-Team-Treffen in Dietges/Rhön

3./4. Juli 2005
Z-Fest in Fuldatal-Knickhagen (***http://www.zfest.de/***)

17.September 2005, 10-16 Uhr
Spectrum & Sam Treffen Bunnik/NL. Anfahrtsskizze: ***http://www.hobby.nl/~sinclair-gg/duits/bunnik-map-dui.htm***

1. Oktober 2005
3. gemeinsames Treffen der Clubs SPC und Joyce-AG in Ittenbach bei Königswinter.

Termine 2006

10.-12. März 2006
Vorankündigung: Superfete zum 3-fachen Jubiläum (ZX-Team). Der ZX81 wird 25 Jahre alt! Jubiläumstreffen!

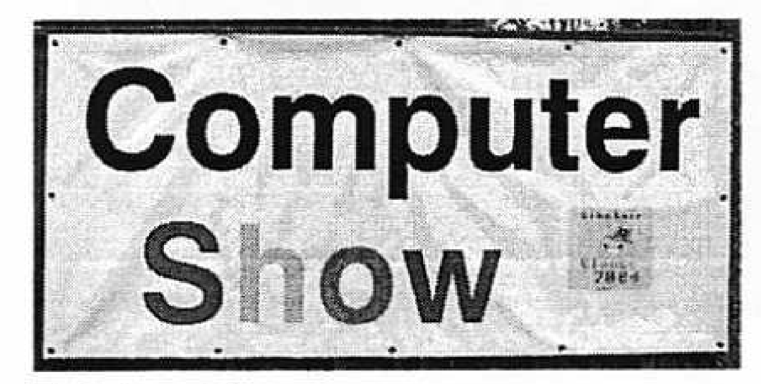
Teilt mir bitte weiterhin alle euch bekannten und interessanten Termine mit.

ORSAM 04



Dieses Treffen war um ein vielfaches besser und interessanter als das im vergangenen Jahr. Durch die Präsenz vieler Gruppen und Händler, die ich am Ende dieses Artikels aufgelistet habe, wurden den ganzen Tag über auch weit mehr Besucher angezogen. Aber lassen wir lieber Bilder sprechen.

This meeting was much better and more interesting as the show last year. Because of the presence of different groups and traders, which I have listed at the end of this article, a lot of visitors was seen during the show. But let me tell you what´s happened with the pictures.



Plakat am Eingang
Banner at the entrance



In zwei Vitrinen hatte man einige Gegenstände aus der glorreichen Sinclair Geschichte zusammengetragen, z.B. eine LED black watch und eine LED desk watch/clock, einen ZX80, diverse Sinclair Taschenrechner samt Bedienungsanleitungen, den kleinen Sinclair Fernseher und natürlich auch die legendären Spectrum ROM Spiele.



In two showcases collected items of the glorious Sinclair history was shown, i.e. the LED black watch, the LED desk watch/clock, a ZX80, several Sinclair pocket calculators with manuals, the small Sinclair TV and off course the legendary Spectrum ROM games.



Hier bewundert Ben Lennett (rechts) gerade fasziniert das Mini TV1A.
Here Mr. Ben Lennett (right) is fascinated by the mini TV1A.





Ein Anblick, der das Herz manch eines ZX-Teamlers hätter höher schlagen lassen: lauter ZX81 zum Verkauf. Als Mitglied des ZX-Teams hoffe ich den Club würdig vertreten zu haben.
This view could have pushed up the heart beat of some ZX-Team members: a lot of ZX81 for sale. As a member of the ZX-Team I hope I represented this club dignified.



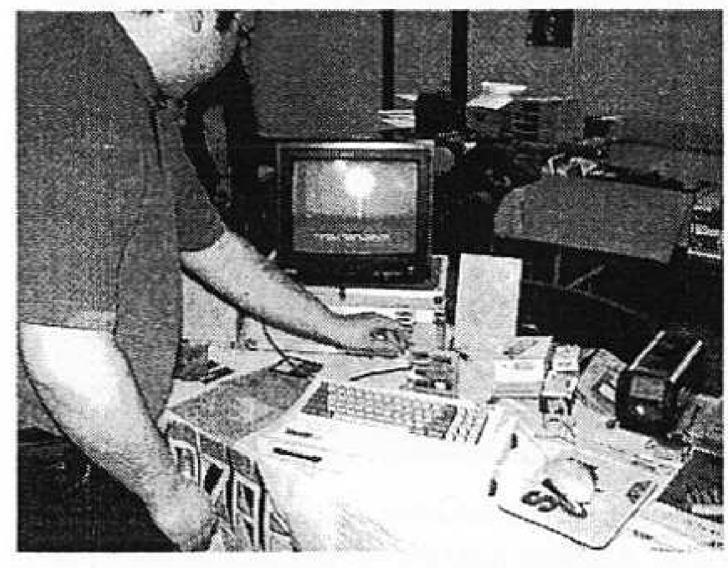
Alles was den SAM Coupé betraf war in der mittleren Reihe des Saals postiert. Hier sieht man (v.l.n.r.) Dave Ledbury, Colin Piggot, Andrew Collier und einen Besucher. Auf dem nächsten Bild sieht man Andrew Collier mit Simon Owen. Andrew hatte einige Probleme mit seinem SAM (lest dazu seinen Artikel auf den SAM Seiten), Simon überraschte einige Wochen später mit einer neuen Version von SAMdisk (ebenfalls auf den SAM Seiten).
All about the SAM was placed in the middle of the hall. Here you see (left to right) Dave Ledbury, Colin Piggot, Andrew Collier and a visitor.



Here you see Andrew Collier and Simon Owen. Andrew had some problems with his SAM (read his article on the SAM pages), while Simon surprised us some weeks later with a new version of SAMdisk (also on the SAM pages).



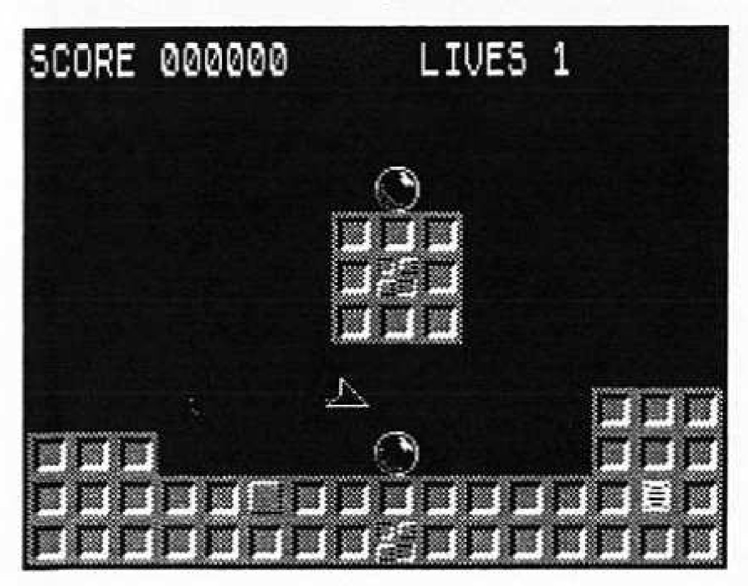
Colin Piggot präsentierte voller Stolz seinen bei Ebay erstandenen „Goldenen ASIC". Wenn ich mich recht erinnere für 103 britische Pfund (fast 150 Euro). Es ist einer von der 40 limitierten Prototypen.
Collin Piggot proudly presents his „golden ASIC" from an Ebay auction. If I remeber well it was for 103 quid (about 150 Euro). It is one of the 40 limited prototypes.

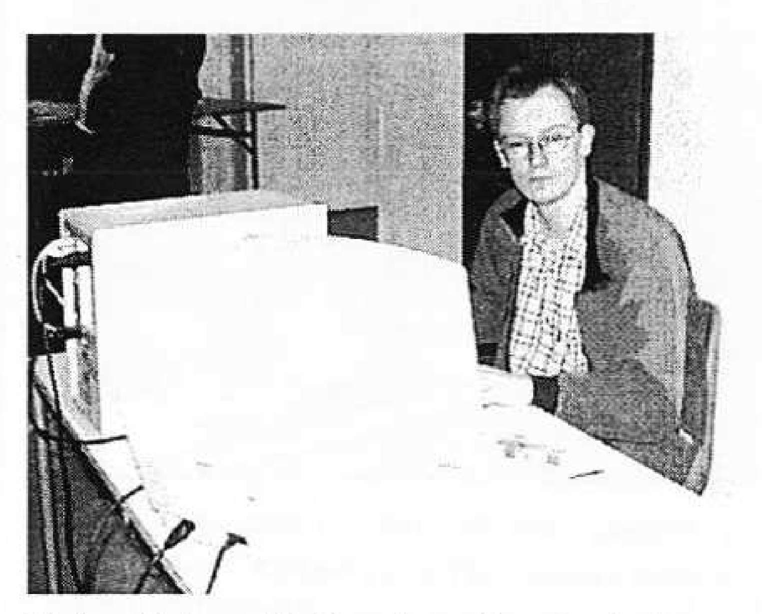


Hier führt Colin den Prototyp seiner Neuentwicklung vor: den Mayhem Accelerator
Demonstration of the Mayhem Accelerator, a new development by Colin.



Colin und Tarquin Mills, der Veranstalter
Colin and the show organizer Tarquin Mills





Unten links seht ihr einen Screenshot von Lunaris, einem Spiel, das von Jonathan Cauldwell während der ORSAM Show in 5 Stunden programmiert wurde. Die endgültige und um einige Teile und Musik (von Matthew Westcott während der Show komponiert) erweiterte Version könnt ihr downladen unter:

members.fortunecity.com/jonathan6/egghead/id7.html

Below in the left column you see a screenshot from Lunaris, a game written in just five hours at the ORSAM show by Jonatahn Cauldwell. The finished version with added bits and pieces including the music that Matthew Westcott composed at the show, can be downloaded from:

members.fortunecity.com/jonathan6/egghead/id7.html

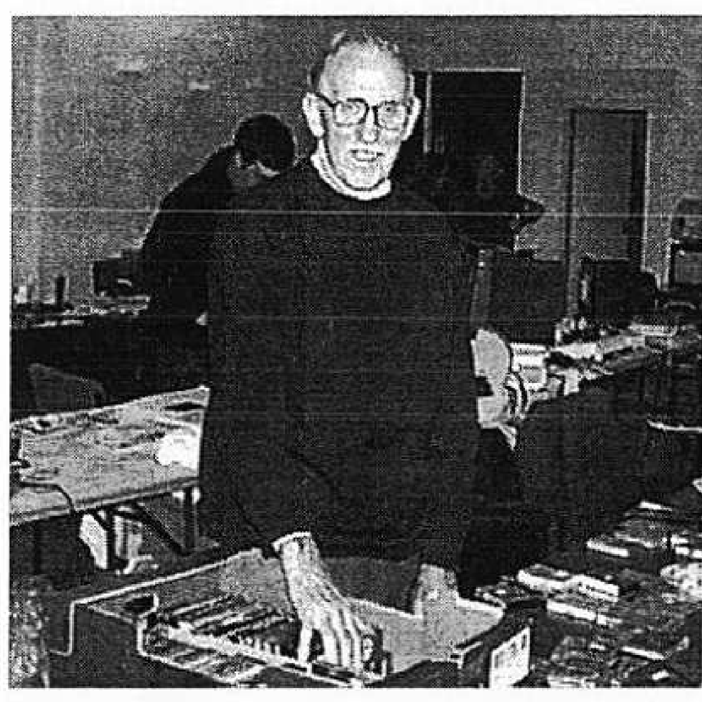


Matthew Westcott



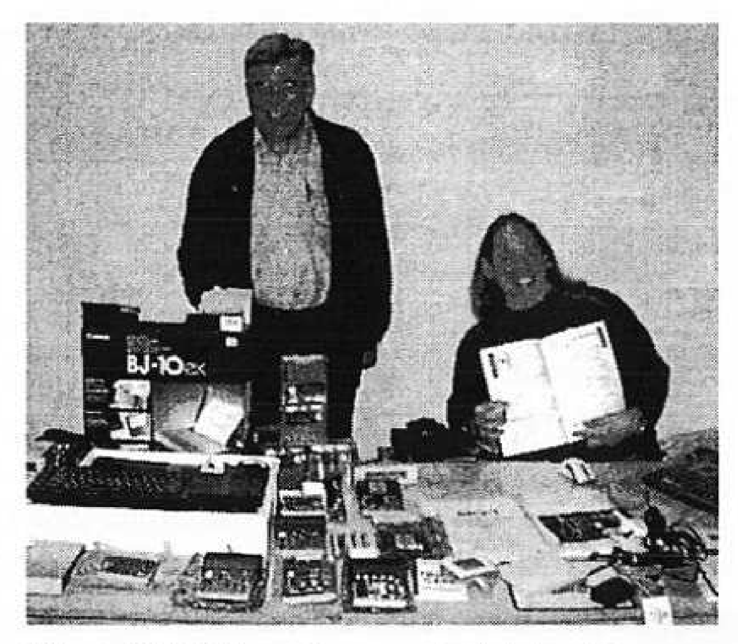
Matthew zeigte das "DIVIDE", ein tschechisches IDE Interface für den Spectrum. Es arebitet mit Harddisk oder CD-Rom oder, wie hier zu sehen mit Compact Flash Karten und ist sehr schnell im Zugriff. Ein MB02 Emulator soll bereits in Arbeit sein.

Matthew showed us the „DIVINE", a czech IDE interface which acts with harddisk, CD Rom or as shown, with Compact Flash cards. It has a fast data access. There´s a rumour, that a MB02 emulator is in progress.



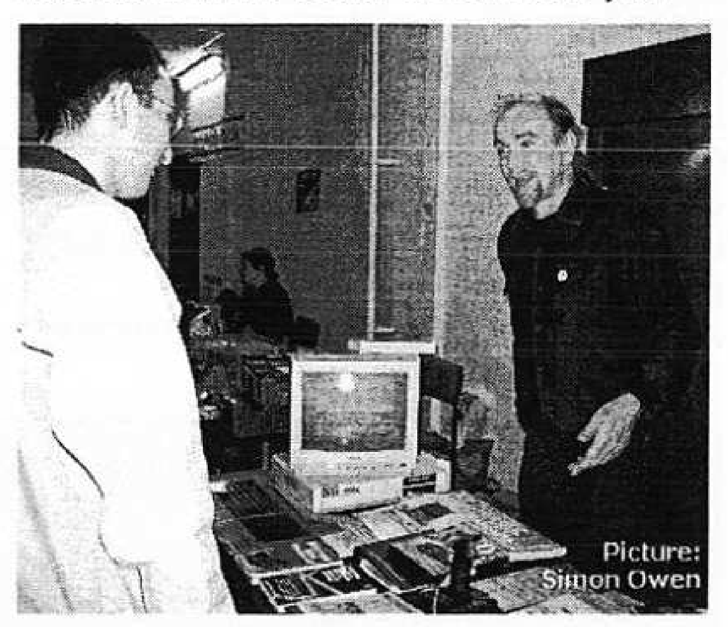
Mr. Richards von W.N. Richardson & Co. vertrat an seinem Stand den Spectrum und den Cambridge Z88.

Mr. Richards of W.N. Richardson & Co. reperesents the Spectrum and the Cambridge Z88.



Diese fröhlichen Typen sind John Gregory (Quanta) und Roy Wood (Qbranch). Wie das „Q" schon ausdrückt, handelt es sich hier um QL-Gruppen. Eine CD mit Programmen hab ich mir mitgenommen, aber einen vernünftigen QL Emulator hab ich bisher leider nicht gefunden.

This happy guys are John Gregory (Quanta) and Roy Wood (Qbranch). As the „Q" in the names said, these are QL gropus. I bought there a CD with QL programs, however, I was not able to find a useful QL emulator yet.



Picture: Simon Owen

Simon N. Goodwin! Den darf ich hier natürlich nicht vergessen! War diesmal trotz einiger SAM Software für den QL hier.

Simon N. Goodwin, a name I may not forget to mention here! Was here for the QL this time (but there was a bit SAM stuff too).

Teilnehmende Gruppen und Händler: / *Participating groups and traders:*

RetroTrader (ZX80, ZX81, Spectrum)
ZX81kit (Sinclair ZX81 kits)

Jonathan Cauldwell (Spectrum)
Cronosoft (Retrogames, Spectrum)
RetroTrader (Spectrum)

Rakewell (Cambridge Z88)
W.N. Richardson & Co. (Spectrum, Z88)

Mnemotech (SAM)
Quazar (SAM)

Simon N. Goodwin (QL, SAM)
TF Services (QL)
QL Branch (QL)
Quanta (QL)

Accus (All computers)

Was war sonst noch? Ich bekam eine kostenlose Ausgabe von RetroGamer mit einer CD voller Retrogames (in einer Hülle eingeschweißt). Aber das war nicht das besondere. Denn in dieser Hülle befand sich noch etwas: Eine druckfrische Ausgabe von „Your Sinclair", Ausgabe: November 2004! Damit ihr mir das auch glaubt, habe ich das Titelbild nebenstehend abgebildet.
Und zu meiner grossen Überraschung fand ich am RetroTrader Stand einen Competition Pro Joystick, durchsichtig, wie ich ihn schon lange gesucht hatte. Gekauft!
Bei Cronosoft erstand ich mir noch eine Wanduhr mit dem Ultimate Logo und der Spielfigur aus Sabre Wulf.
Das einzig negative war, das mir die Kamera von der Schulter gerutscht war und ziemlich hart auf den Boden aufschlug. Seither funktioniert der Zoom nicht mehr.
Auf Wiedersehen hoffentlich im kommenden November 2005...

What else? I received a free issue of Retro Gamer, containing a CD with a lot of retro games, all packed in a plastic cover. But this was not that spectacular. It contented also something special: a fresh printed issue of „Your Sinclair", issue: November 2004! For those who don´t believe I have put the cover picture of it on the next side.
On the stall of RetroTrader I found for my big surprise a Competition Pro Joystick, transparent, which I bought immediately.
Cronosoft sold wall clocks. One of those with an Ultimate logo and the play figure from Sabre Wulf on it hangs now on my wall.
The only negative point for me was the break of my camera, which has fallen down from my shoulder to the floor. Since then the camera is limited in its use.
As I enjoyed this meeting very much I look straight forward to the next. So bye hopefully to November 2005...

Wolfgang Haller

Bilder von der ORSAM 2004im Netz:/Pictures from ORSAM 2004 in the web:

Paul Dunn:
http://homepage.ntlworld.com/paul.dunn4/ORSAM2004/

Tony Firshman:
http://www.firshman.co.uk/showphotos/orsam-20041107/

Wolfgang Haller:
http://www.womoteam.de/SAM/ (Norwich Pics 2004)

Simon Owen:
http://www.simonowen.com/photo/index.php?folder=/orsam2004/

Sinclair
Clones
2004


BRITAIN'S BEST-SELLING SPECTRUM MAG!
NOV 2004 Number 84
Free With Retro Gamer
YOUR
SINCLAIR
GET YOUR MAPS OUT!
MASSIVE GAME GUIDES INSIDE!
IT'S ALIVE!!
FORGET THE BIG FINAL ISSUE - YS IS BACK AND STILL NO.1 FOR SPECTRUM GAMES!
SONIC ON THE SPECCY!
THE FASTEST GAME EVER!
SONIC ZX
OCEAN
4 FREE GAMES!
WHERE ARE THEY NOW? Ex-YS writers tracked down and grilled!
BEST YS MOMENTS! The top ten moments from within the shed!
SNOUTY'S ABOUT! Phil 'Snouty' South reveals all the juicy bits!
PLUS! YS Tipshop, Program Pitstop, Pssst, Reviews & Previews!

HCC-Tage



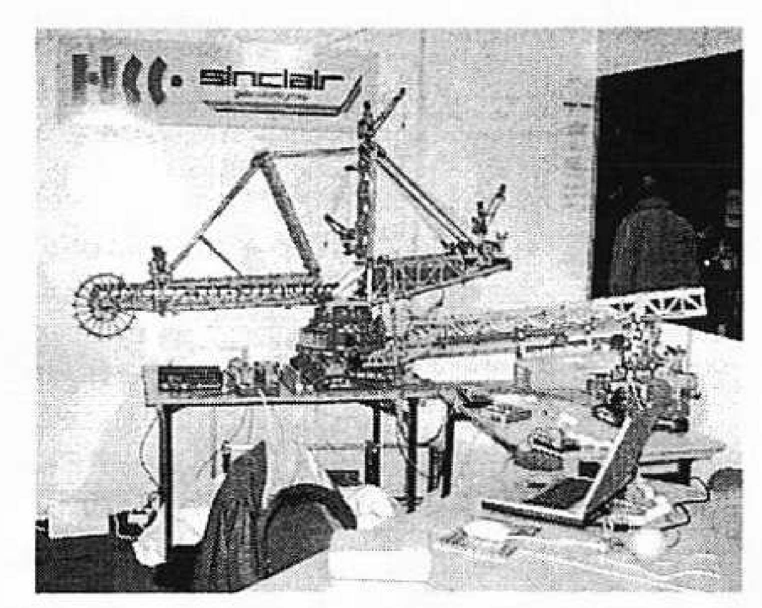
Die HCC-Tage sind in Holland das, was für uns hier die Cebit ist. Nur besser. Ich hatte ja früher schon einmal erwähnt, das der HCC auch die Hobbygruppen unterstützt, die in den Anfängen zu dessen Popularität mit verhalfen. Und diesen Hobbygruppen gewährte man auch in diesem Jahr wieder eine eigene Halle. So lagen die Stände von Commodore, Schneider (Amstrad), MSX, DOS und wie sie auch alle heißen, friedlich nebeneinander.

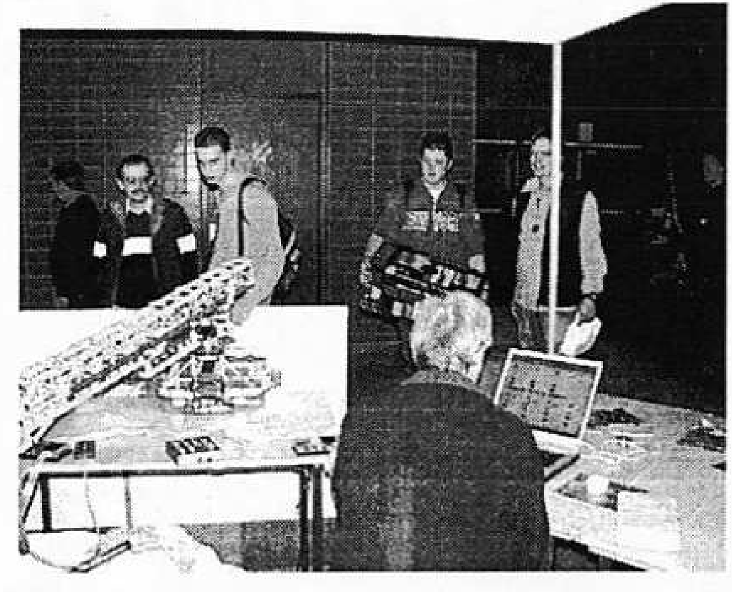
The HCC days in Utrecht/Holland is a fair similar to the Cebit in Germany. But better. As I mentioned earlier in this mag, the HCC supports the hobby groups, which has helped the club to become this popularity in the days of founding. So also this year the hobby groups got heir places in one own hall. And groups as Commodore, Schneider (Amstrad), MSX, DOS and as they are all named was peacefully close together.

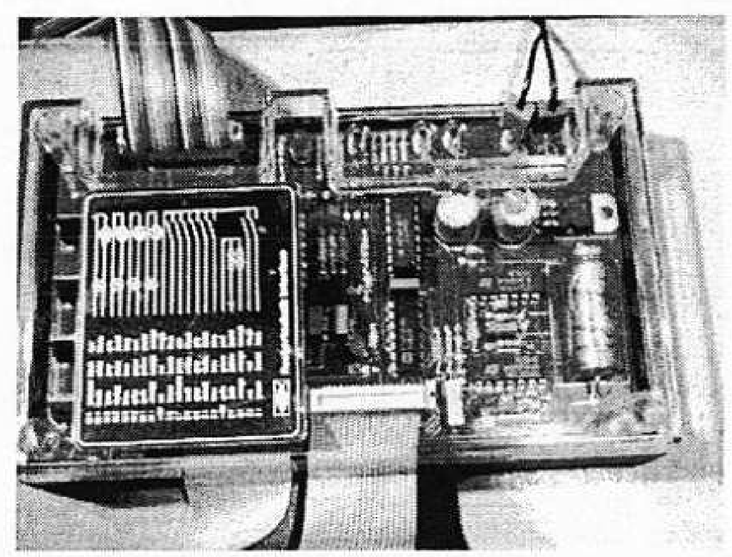


Der SGG Sinclair Stand. Einer der großen unter den Hobby Gruppen.
Stand of the SGG Sinclair user group, one of the larger ones within the user groups.

Die Attraktion auf dem Stand war der riesige Schaufelradbagger, der in früheren Tagen von einem Spectrum gesteuert wurde. Er lockte viele Besucher an.
The attraction here was the giant paddle-wheel excavator (? I hope) which was steered by a Spectrum in earlier days. A lot of visitors tooked time to watch it.







Dies ist nur ein Teil das zur Steuerung gehört: ein Fisher-Technik Controller.
This is only one part which is needed to steer the monstrum: a Fisher-technik controller.

Nun ein Blick in den „VIP“ ☺ Bereich....
Now a view to the „VIP“ ☺ area....



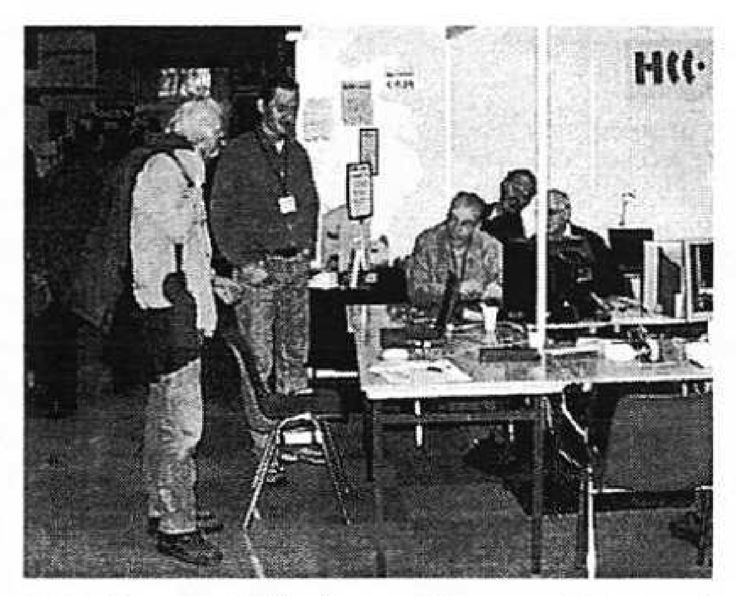
Rudy Biesma (2. von links) und Gäste
Rudy Biesma (2nd from left) with guests



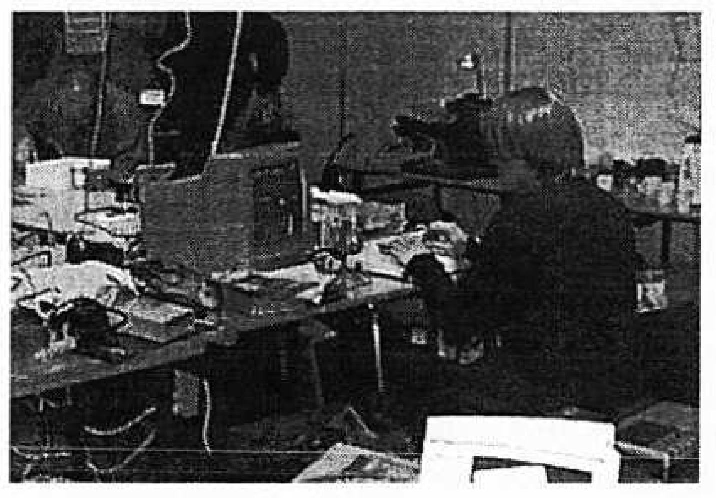
Martijn Groen und Robert van der Veeke
Martijn Groen and Robert van der Veeke



Obere Reihe/*Top row*: Martijn Groen, Edwin Blink. Untere Reihe/*bottom row*: Rudy Biesma, Johan Koning, Robert van der Veeke, Stephan Haller



Auf diesem Bild als zweiter von links ist Martijn van der Heide zu sehen (Allen bekannt von WoS).
This picture shows Martijn van der Heide, second from left. I am sure you all know him from WoS.



Ansonsten wurde all das getan, was man immer auf solchen Treffen macht: gespielt, programmiert, geredet, diskutiert, ver- und gekauft, verhandelt (Mausmatten). Auch die neuen Bunnik Termine wurden bekannt gegeben (siehe Seite 3).
They all did what ever would be done on such meetings: playing, programing, small talk, discussion, selling und buying, negotiate (mouse pad). Also the Bunnik meeting dates were introduced (show page 3).

Ein Tipp zum Schluß: Schaut euch dies an:
A tip at the end: Have a look at:

http://www.hobby.nl/~sinclair-gg/gimmicks/sinclair-tapeload.htm



Murphys Gesetz 2

Mittwoch, 10.12.1986

Unser Kunstlehrer kündigte heute überraschend eine Kunstarbeit an zum Thema „Renaissance-Kunst in der Vorkriegsperiode", ich wußte so gut wie nichts mehr davon! Er hatte vor vielleicht drei Wochen ständig auf dem Thema herumgeritten, mit viel persönlicher Meinung dazu, mir war das aber eher egal, ob und welche Beeinflussung die Künstler damals nun in ihren Bildern wiedergaben.
Jedenfalls mußte ich mir was einfallen lassen. Gleich nach der Schule ging ich in Sammys Zimmer und suchte mal wieder in seinen Zeichnungen. Er gibt sie mir bereitwillig, wenn ich ihn dafür an den Spectrum lasse, aber diesmal muß er gemerkt haben, daß es mir SEHR wichtig war, irgendwas gutes von seinen Zeichnungen abzustauben. Das Gespräch ging so:

Sammy: „Suchst du was?"

Ich: „Laß dich nicht stören, nur mal wieder was für den Kunstunterricht."

Sammy: „Du suchst heute aber gründlich...... habt wohl eine Arbeit vor euch?"

Ich: „Geht dich zwar nichts an, aber: ja, haben wir!"

Sammy: „Hab ich dir eigentlich schon erzählt, daß der Umtauschkurs für meine Zeichnungen soeben schlagartig gestiegen ist, Demmi?" (Meine Laune sank reziprok zu Sammys Umtauschkurs)

Ich: „Ok, Sammy: Wieviel??"

Sammy: „Ich möchte gern Robin of Sherwood haben..... nicht nur spielen, ich will das Programm, die Originalkassette!"

Hab Sammy noch nie so gierig gesehen. Ich meine, er ist sowieso eklig, wenn es um den Spectrum geht, aber bis heute wollte er nur an den Spectrum dran um zu spielen.... eine Programmkassette zu verlangen, gab es noch nie!

Ich (zähneknirschend): „Ok Sammy, aber dafür will ich DREI Bilder!!!"

Sammy: „Ok Bruderherz Demmi, du kriegst sie!"

Ich suchte mir drei seiner Bilder aus, eines davon wollte ich morgen wie üblich meinem Lehrer als „Eigenkreation" unterjubeln. Nach dem, was ich mit Murphys Gesetz erlebt hatte, wird das zwar schiefgehen, aber ...... ich riskiers!

Donnerstag 11.12.1986

Haben heute diese verflixte Arbeit in Kunst geschrieben. Es war wieder wie üblich, wir sollten unsere Eindrücke zum Thema in einem Bild formulieren. Ich tat eine Weile so als würde ich zeichnen, und als der Lehrer grade nicht hinguckte, zog ich das fertige Bild von Sammy auf den Tisch und nestelte noch ein bisschen daran herum. Sammy hatte ein Bild gemalt, das ich als „ausgeschütteter Malkasten und anschließend reingetreten" bezeichnen würde. Aber egal. Ich kritzelte unten rechts meinen Namen rein, und gab es ab. Mal gespannt was passiert. Bin seit der Sache im Oktober mit Murphys Gesetz sehr pessimistisch, was mein persönliches Glück haben angeht!

Samstag, 13.12.1986

Jello war mal wieder zu Besuch. Wir haben vor, demnächst mal ein Maschinencodeprogramm zu schreiben, das einen drehenden Würfel darstellen soll. Für mich eine echte

Herausforderung, ich habe einfach keinen Draht zu Grafik. Wir kamen beim Stichwort Grafik auf die Kunstarbeit, ich erzählte Jello von dem Tausch Robin of Sherwood gegen das Bild.
Jello war sauer!! Ich hab völlig vergessen, daß ich das Programm mal von ihm geliehen bekommen hatte! Au sch***! Ich bot ihm an, ihm eine neue Programmkassette zu kaufen, aber er meinte, ich solle nun mal aufpassen und staunen.
Er ging in Sammys Zimmer, fragte ihn ultrahöflich, ob er denn bitte mal das das Sherwood-Programm haben dürfte, er wolle es gern mal mit mir spielen. Sammy, der Jello gegenüber sowieso nichts abschlägt, gab ihm die Kassette, und Jello kam zurück, griff zielsicher in meine Kassettensammlung und zog eine Kassette hervor, auf der stand „TAPE-TOOLS"
Jello fragte ob ich denn noch wüßte was da drauf ist. Mein Atari-User-Gesicht sprach wohl Bände, denn er ginste und sagte, ich habe die Kassette mal von ihm bekommen, und wohl auch vergessen was drauf ist.
Er legte sie ein, und lud ein Programm „TAPE COPY" ..... es kopiert ganze Blöcke vom Tape in den RAM des Spectrum, und dann kann man das auf eine zweite Kassette zurückspeichern. Somit hatte ich kurz darauf eine Kopie der „Robin of Sherwood" Kassette!
Ich freute mich schon, aber Jello hatte doch eine kleine Rache. Er gab die Kassette Sammy zurück, und dann steckte er grinsend die kopierte Kassette ein und sagte „Tja, ich hab das Programmm nun wieder, du mußt wohl mit Sammy verhandeln, wenn du es mal wieder spielen willst! Übrigens- SO funktioniert Murphys Gesetz!"
So langsam kann Murphy mir den Buckel runterrutschen!!! Irgendwann leg ich ihn rein!

Montag, 15.12.1986

Kam heute abartig gut gelaunt von der Schule heim. Alles war gutgegangen!
Der Kunstlehrer kam in der dritten Stunde rein mit unseren Zeichnungen, und rief gleich, daß wir erst einmal ein besonderes Werk begutachten sollten. Er hängte MEIN (oder besser Sammys) Bild an die Tafel, wo all dieses Geschmiere von Sammy drauf war. Er war völlig begeistert, und sagte, es wäre die einzige „Sehr Gut" Note, die er diesmal vergeben hätte. Er ließ mich nach vorne kommen und ich sollte dann erklären, was ich mit dem Bild ausdrücken wollte, er hätte es natürlich bereits erkannt!
Ich widerstand der Versuchung ihm zu sagen, was das Bild wirklich darstellt und wo ich es herhatte, und erzählte irgendwas von der Renaissanceperiode, wo mit den dicken schwarzen Linien die Stimmung des unteren Volkes präzisiert würde, und so weiter. Seine Augen leuchteten, während ich mir das Lachen verkniff. Herrlich, so macht Kunstunterricht Spaß!

Dienstag, 16.12.1986

Mein Vater fragte mich heute, was ich mir zu Weihnachten wünsche. Konnte ja schlecht sagen „Robin of Sherwood", da wäre vielleicht herausgekommen, wie ich zu meinen Kunstnoten komme. Sagte also, daß ich mir eine neue Armbanduhr wünsche. Hatte die alte Armbanduhr verlegt und finde sie seit Wochen nicht mehr. Papa meinte, wenn Murphys Gesetz stimmt, werde ich die Uhr am Tag nach Heiligabend wiederfinden.

Freitag, 19.12.1986

War heute bei Jello zu Besuch. Er hat eine Bude, die sucht ihresgleichen. Ich könnte tagelang bei Wasser und Brot dort eingesperrt sein, ohne daß es mir langweilig wird! Er hat nicht nur Spectrum-Computer, sondern ganz viele Kisten, Kabel, Kästchen und Konverter, Keyboards, Kleintransistoren und Kühlkörper, kreisrunde Kondensatoren, Kassetten und Kopfhörer ..... und wenn immer du irgendeinen Gegenstand in die Hand nimmst, sagt Jello Sachen wie „Ach ja, der kapazitive Spannungswandler für das Kas-

setten-Interface vom alten Kaypro-CP-M Rechner, guck mal, hier...." und schon sind wir ins basteln vertieft!
Erzählte Jello von dem Pech mit der Robin-of-Sherwood Programmkassette, hoffte daß er mir doch wieder eine Kopie macht. Aber Jello blieb hart und meinte „Wenn du nicht lernst, dass man geliehene Sachen nicht weiter verscherbelt, kann ich dir auch nicht helfen!"
Pf, dann kauf ich mir vom Taschengeld halt selbst zu Weihnachten eine Kassette mit Robin, ich MUSS es einfach nochmal durchspielen!!!

Samstag, 20.12.1986

Habe mir heute „mein" persönliches Weihnachtsgeschenk gegönnt, eine super neue Original-Programmkassette „Robin of Sherwood". So, nun habe ich Murhys Gesetz also endgültig ausgetrickst, auch wenn es mich nun die teure Kassette gekostet hat. Gleich am 1. Weihnachtsfeiertag werde ich sie mir als mein persönliches Geschenk gönnen und den ganzen Nachmittag spielen!!!

Mittwoch, 24.12.1986

Ich weiss nicht ob ich mich freuen oder toben soll!! Ich hatte mir meine Sherwood-Kassette selbst eingepackt und sie in meinem Zimmer in eine Schublade gelegt, denn meine Eltern sollten das ja nicht mitbekommen, daß ich die Sherwoodkassette gegen die Kunstbilder vom Sammy eingetauscht hatte. Saßen abends zusammen und dann machten wir Bescherung.
Aber Murphys Gesetz hatte doch die Nase vorn:
Sammy zwinkerte mir kurz zu so daß meine Eltern es nicht sahen, dann sagte er „Lieber Demmi, ich weiss ja, dass du Jello die geliehene Sherwood-Kassette zurückgeben mußtest (was ja gelogen war, SAMMY hatte das Original und Jello begnügte sich mit der Kopie), und weil ich weiss, wie sehr du das Spiel magst, habe ich dir eine NEUE gekauft !!"
Ich war sprachlos, und zwar wirklich. Brachte keinen Ton raus, weil meine Gedanken sich gegenseitig total in die Quere kamen. Der Stau im Hirn war noch nicht vorbei, als mein Vater meinte „Tja, Demmi, Jello hatte mir erzählt daß du keine Sherwoodkassette mehr hast, ich hielt es für eine gute Idee, dir" ..... und drückte mir AUCH eine Sherwood-Kassette in die Hand!!
Nun hab ich drei „Robin of Sherwood"-Kassetten, keine Armbanduhr, eine Haßliebe zu Murphy und immerhin eine gute Aussicht: Morgen wird den GANZEN Tag Robin of Sherwood gespielt!!!

Anmerkung: Die Artikel unseres Speccy-Chaoten sind nicht nur in unserem Club sehr beliebt. Sie werden sogar manchmal auch woanders veröffentlicht, wie im Joyce-Magazin. Auf einen Artikel gab es aber die nebenstehende Reaktion, die ich so nicht hinnehmen konnte: Ich fand es unsportlich, mit spitzen Pfeilen nach Dieter zu werfen und habe deshalb Protest eingereicht. (Wo)

Summary

Demmi wants to cheat the art teacher in his school again, but he needs his brothers help. The clever brother is helpful, but changes his art paintings for the Spectrum game cassette "Robin of Sherwood", which Demmi had lent from Jello. When Jello came for a visit he wanted his game back, but because it was given to Sammy, he only could do only a copy of it, which he tooked home. So Demmi was left without his favourite game. It all result in the fact, that on christmas he bought a new version for himself and then he got two others as a christmas gift...

An article of our Speccychaot edited in the Joyce User AG mag resulted in this building set next page. I protested for Dieter against the sharp dart arrows... ;-)

Hallo Werner.

Ich habe das neue Joyce-Info bekommen und darin auf Seite 43 etwas gefunden, was mir so nicht gefällt: Einen Bastelsatz für unser SPC Mitglied Dieter Hucke!

Als "Chef des SPC" sehe ich es als meine Aufgabe an, die Mitglieder unseres Clubs zu schützen. Deshalb muß ich hier in aller Schärfe Protest gegen diesen abgebildeten Bastelsatz einlegen!!! Man hätte zumindest abgerundete Spitzen bei den Dartpfeilen verwenden können......!!!! ɜnd diese Texte kopiert und an-

daß zumindest ein Hinweis auf

Das sowas also nicht nochmal passiert!

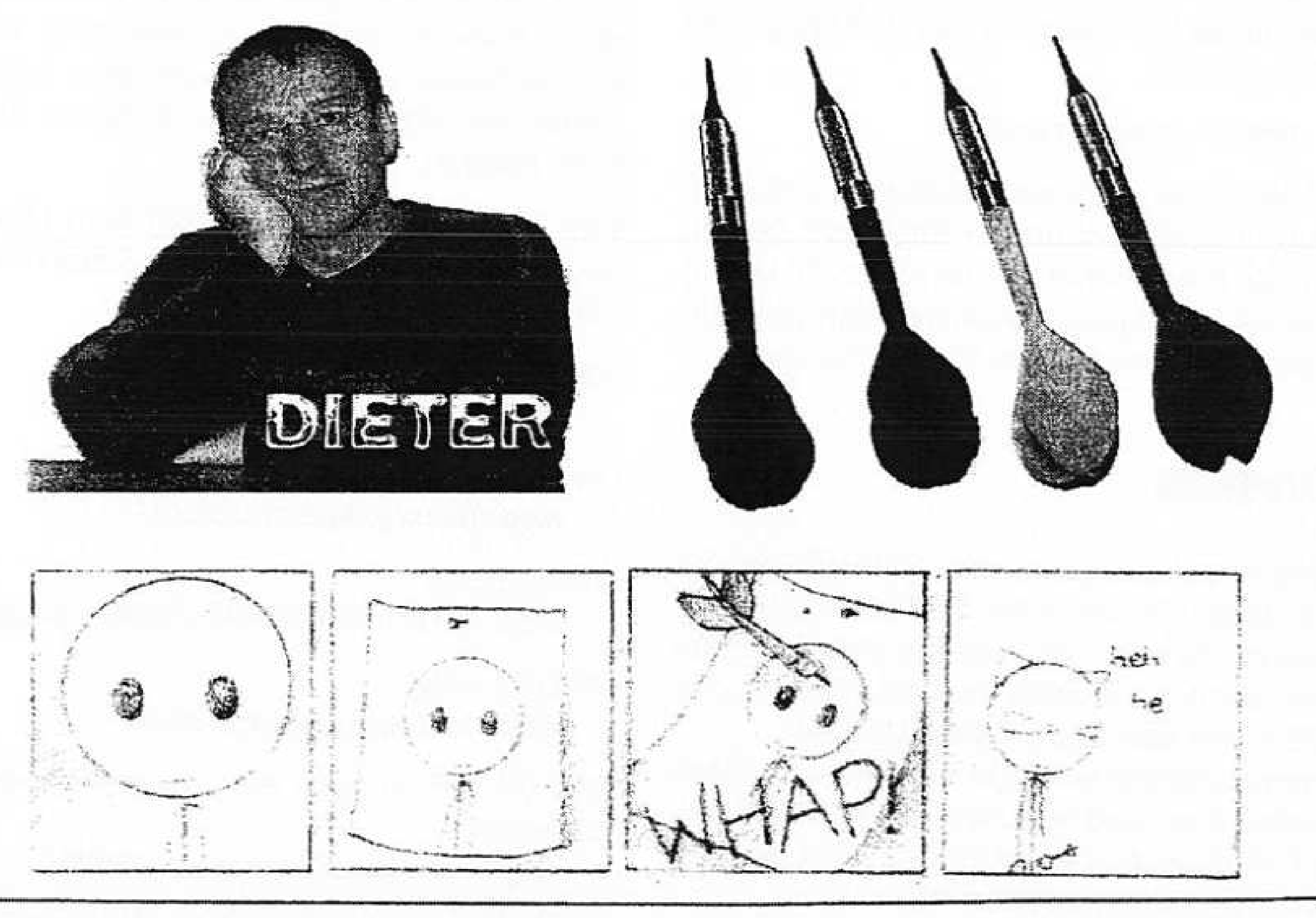
Dieter Hucke, 34132 Kassel, Deutschland

MfG, Wolfgang Haller

Wir nehmen es mit Humor:

... ein Joyce mit Monitor und Spielen, der ist sogar zu verschenken !!

Hallo Dieter, es soll keiner sagen, die JOYCEr hätten keinen Humor. Darum haben wir uns von der Redaktion gleich entschlossen, einen kleinen Bastelsatz zu veröffentlichen:



Der Spectrum im World Wide Web

BasiCode



Wer sich für BasiCode interessiert oder ganz einfach nochmal schauen möchte, wie das mit BasiCode damals war, dem empfehle ich mal auf die Seite unserer Joyce-Kollegen zu gehen. Unter:

http://www.joyce.de

auf das BasiCode-Zeichen klicken, und dann nach -> Spectrum und -> BasiCode Disketten. Die Programme stehen als ASCII Download zur Verfügung. Die erwähnten vollständigen Disketten sind im Plus D Format.

Divide

Habt ihr schon einmal vom "DIVIDE" gehört, das ist ein tchechisches IDE Interface für den Speccy. Es kann mit Harddisk oder CD-Rom oder auch mit beiden benutzt werden (das IDE-IF hat den klassischen 2-Kanal).
Immer beliebter sind auch die Compact Flash Karten, klein und handlich, wie auch auf Seite 7 im Bericht von der ORSAM 2004 auf dem Bild links oben zu sehen ist.
Das "DIVIDE" wird über "DEMFIR" gesteuert, eine Software, die alle Formate von allen Spectrum Emulatoren lesen kann (ich selbst habe diese Aussage mangels Divide nicht testen können). Ein weiteres Programm ist "MDOS3", dieses kann zum Beispiel D80 mit HDD 100%ig emulieren.
Beim "DIVIDE" kann man über das "BOOT" Programm wählen, welches System benutzt werden soll. Ein "MB02" Emulator ist auch schon in Arbeit.
Alles funktioniert sehr schnell und läuft sehr stabil. Die Heimat dieses Systems und der Programme ist die tschechische Webseite:



http://ci5.speccy.cz/

Es ist zwar nicht ganz einfach, sich durch diese Seite zu navigieren, aber man wird schnell fündig und bleibt auch ganz sicher einmal bei einem der vielen anderen Features hängen.

Wer noch mehr Informationen zum Divide sucht, dem seien noch folgende Seiten empfohlen:

Das ZXMagazin:
http://zxm.speccy.cz/

DivIde Mission:
http://bruxy.regnet.cz/zxs/

DivIde Seite:
http://212.158.146.187:21002/~zilog/

MDOS3 seite:
http://ci5.speccy.cz/mdos3/

Das DIVIDE ist auch auf unserer Webseite zu sehen:
http://www.womoteam.de/SAM/
(Norwich_Pics_2004 -> body_norwich_pics_2004.html), das zweite Bild von unten mit Compact Flash Card.

C-One

Der C-One ist ein ATX Motherboard, welches ausgelegt wurde, um Hardware-Clone der 8-Bit Rechner durch re-konfigurierbaren Hardware (FPGA) herzustellen. Dein Eingabe erfolgt entweder in einer Hardware-Beschreibungssprache wie VHDL, oder als Schaltplaneingabe. Ergebnis dieser Eingabe sind sogenannte Cores, die der Benutzer von der C-One Webseite herunterladen kann - das komplizierte reverse-engineering der alten Chips muß man also nicht selbst machen (kann man aber, wenn man will!).

Zur Zeit gibt es Cores für den Schneider CPC und den C 64. Dadurch gibt es schon die Beschreibungen für die Chips 6502 und Z80. Die Entwicklerunterlagen sind offen, so dass auch andere Leute neue Cores (z.B. Sinclair, Atari, KC 8x, MSX) entwickeln könnten.

Die Cores können über Massenspeicher (CF-Lesegerät, CD-ROM oder Festplatte) in den C-One geladen werden. Als weitere Ausgänge gibt es noch Parallel (Drucker), PS/2-Tastatur und Maus, Audio, Atari-9Pin Joysticks, VGA und C64 Modulport. Für Module anderer Hersteller (MSX oder Atari) ist es dann entweder nötig, einen Adapter zu bauen oder die ROMs auszulesen und in einen Core mit abzuspeichern.

Neben den Cores für den CPC und Original C 64 soll noch ein C 64 Core entstehen, welches dann auch auf CD, Festplatte etc. verwenden lassen kann, so wie auf den ganzen Speicher zugreifen zu können.

Ein proprietärer (aber voll dokumentierter) CPU-Slot kann wertvollen Platz im FPGA frei machen. Das Implementieren einer CPU im FPGA kostet viel Platz, und wenn man größere CPUs wie den EZ80 oder den 65816 benutzen will, stößt man schnell an die Grenzen der Kapazität. Der C-One wird geliefert mit einer 65816-Karte, die zusätzlich noch 128K Speicher hat. Auch wenn ein Core die CPU nicht nutzt, kann der Speicher trotzdem verwendet werden.

Derzeit werden der SD-Ram Sockel und der PCI-Slot von keinem Core verwendet. Die Vorstellung einen CP/M Rechner mit mehreren hundert MB Speicher zu nutzen, kann aber interessante Möglichkeiten bieten!

Wer sich für das Board interessiert, wende sich am besten an Jens Schönfeld von Indivdual Computers unter der Internetadresse ***www.ami.ga.***

Weitere Informationen über das Projekt gibt es unter ***http://c64upgra.de/c-one/***

Mike Preuß, <mip@hcsk.de>
www.hcsk.de

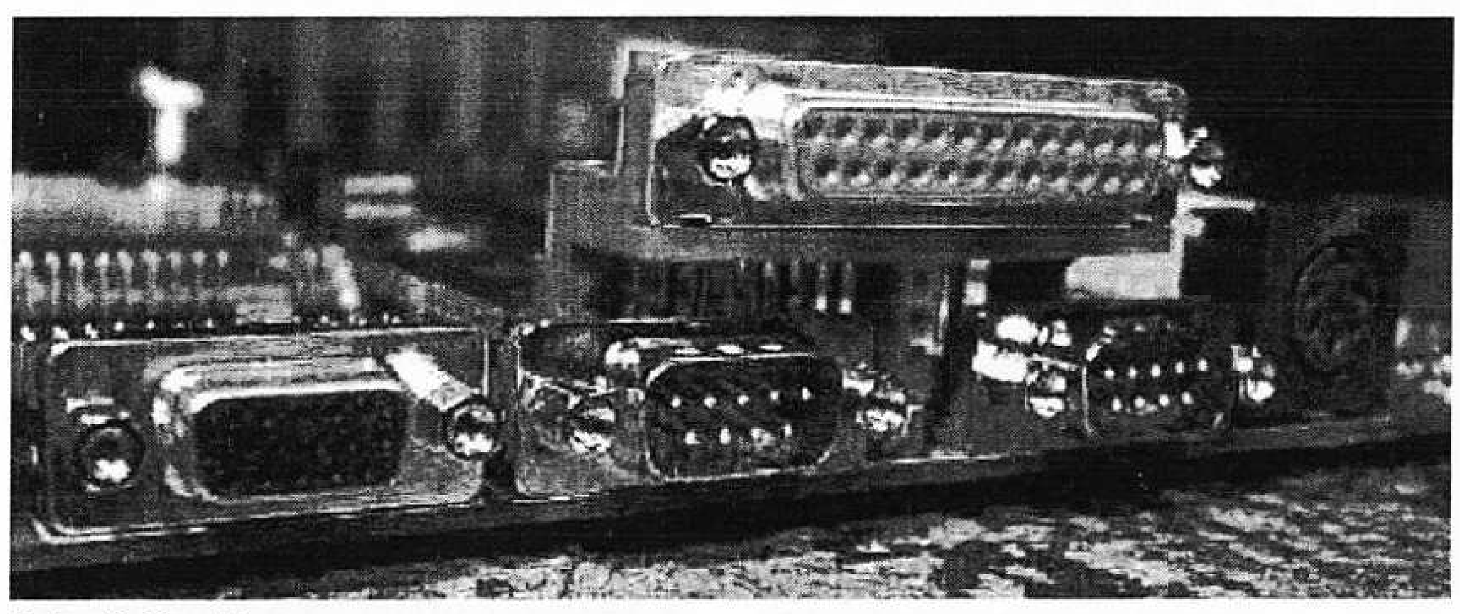


Foto: C-One Homepage

```
FELINE SLEEPY

by Edwina Brown

Written using P.A.W.
```

Liebe Clubmitglieder!

Im Rahmen unserer Adventurelösungen hier im Club kommen wir heute zu dem Programm **„Feline Sleepy“** aus der Feder von Edwina Brown. Unseres Wissens gab es davon Versionen für den Spectrum 48K und den Amstrad 6128. Wir wollen uns jedoch der Spectrumversion widmen. Ob die Amstradversion identisch ist, können wir nicht sagen. Doch wir wollen uns im Vorfeld nicht mit den verschiedenen Programmversionen aufhalten, sondern lieber gleich ins Geschehen einsteigen. Zuvor aber noch ein paar Anmerkungen zur Bedienung des Programmes. Wie bei den Programmen von Edwina Brown üblich, kommen im Parser ein paar abgekürzte Befehle vor. Aus dem bekannten examine wird ein schlichtes X (examine selbst funktioniert überhaupt nicht. Ausserdem gibt es noch so Sachen wie SR (search), Lund (look under), Lobe (look behind), Loth (look through), Loin (look in), Loov (look over) um nur die wichtigsten zu nennen. Was jedoch am Anfang eines Adventures immer recht gut zu wissen ist, worum es eigentlich in diesem Programm geht. Hier also die Kurzfassung des Inhalts, den ihr auch dem Programm selbst entnehmen könnt.

Der Spieler verkörpert eine gewisse Jenny. Wir machen einen Urlaubsausflug durch England. Plötzlich, auf einer ruhigen Landstraße, springt ein Hirsch direkt vor uns über die Straße. Das ist nun in abgelegenen Waldstücken nichts besonderes. Deshalb machen wir uns auch keine großen Gedanken darüber. Durch den Vorfall sind wir jedoch schon ein wenig erschrocken und fahren auf einen nahegelegenen Parkplatz, um unsere Nerven zu beruhigen. Durch die Ereignisse doch etwas mitgenommen schlafen wir ein und werden erst nach einer Stunde wieder wach. Da wir hier nicht bleiben können, beschließen wir zum nächsten Hotel zu fahren. Kurze Zeit später sehen wir auch schon ein Schild mit der Aufschrift „CHIMP HOTEL“. Durch die Einfahrt kommen wir zu einer imposanten Treppe. Als wir aussteigen, kommt uns eine als Portier verkleidete mannsgroße Katze entgegen. Sie fragt uns, ob sie unser Auto parken soll. Von diesem Vorfall noch völlig geistesabwesend nicken wir nur stumm, geben ihr die Schlüssel und sehen sie mit unserem Wagen wegefahren. Spätestens an diesem Punkt ist es an der Zeit sich Gedanken zu machen.....Doch dazu kommen wir nicht mehr, denn hier beginnt das Adventure.



Kommen wir nun aber noch, wie gewöhnlich, zum beiliegenden Plan mit seinen insgesamt 62 Locations. Damit fällt das Adventure unter die doch etwas umfangreicheren Vertreter seiner Art. Hier sind die Locationsbeschreibungen und darin gefundenen Gegenstände:

1. **Outside a hotel at the bottom of some steps leading up to an imposing door**
2. **By the reception desk / bell, nameplate, receptionist, pen, register, red key**
3. **On the landing at the top of a flight of stairs**
4. **Another of the hotel´s numerous corridors**
5. **Another corridor / two Burmese cats**
6. **Standing by a door where the corridor turns**

7. By a door in another corridor / brown key
8. Further along the corridor by a door
9. At the end of the corridor by a window and a door to the north
10. In the laundry room / large linen basket, white key
11. At the end of the corridor with two open doors
12. Here the corridor bends leading towards the back door
13. Here the corridor turns, going west and south with open doors on two sides
14. In a north-south corridor by an alcove and an open door
15. In an alcove under the stairs / holdall
16. In the creche / nurse, chair, nappy pin
17. In a large dining room / tablettes, bread roll
18. In the hotel kitchen / hotel chef, grey key, ball of string
19. At one end of the reception hall
20. In the lounge with many chintz covered chairs / chairs, cushions, knitting needle
21. At the east side of the lounge by a small bar / pair of scissors
22. In the toilets with the usual cubicles and washbasins / overall, pair of pliers
23. Standing by an open window / seat, cushions, newspaper
24. Standing outside an open window at the north end of the balcony
25. In the centre of a balcony near some open French windows
26. In a pretty but rather untidy bedroom / cat, clothes, silk headsquare
27. In a double bedroom, rather larger than the others / pair of swimming goggles
28. In a rather nice bathroom / linen basket, pair of mittens
29. In a warm room / bed, suitcase, pair of boltcutters, wardrobe, small black key, small hessian sack
30. On the patio outside the kitchen door
31. On a paved patio / pots, pair of gardening gloves
32. On the west side of the patio by a small shed
33. Inside a small garden shed / bench, junk, garden shears
34. In the middle of the lawn / small pond, some goldfish
35. At the lawn by a high fence with a gate
36. At the chef´s herb potch near the vegetable garden / garden trowel
37. In the well-tended vegetable garden / whetstone
38. Standing on a beautiful green lawn
39. By the side of a garden shed / cardboard box
40. Walking along a path beside a river
41. Ahead the river path veers north-east / cat, eight trout, string bag
42. Just ahead the path ends at a high fence / shrub, long stem
43. The chef´s pantry / shelves, walking stick
44. On the east side of the paved patio
45. Here the corridor bends
46. By a door
47. In a very dusty bedroom / two candlesticks
48. At the top of a flight of steps / grey tabby = sukie
49. At the bottom of some steps in a brightly lit passage
50. At the end of a long passage A / sukie
51. Standing in a small clearing amongst the trees / large statue
52. In the south-west corner of the orchard / old jacket

```
You are by the reception desk,
looking along the richly
carpeted hall. A staircase rises
here and you can also see the
conveniences.

Visible exits: S E W NW U

nameplate.

What next?
*READ NAMEPLATE
The nameplate reads:

        C. USTARD
   Duty Receptionist

What next?
**
```

53. **This bedroom is in some disarray / blue Persian cat**
54. **In an occupant room / Siamese cat, torch**
55. **Standing at the top of some stone steps**
56. **In a secret room / oil can, crates, tabby kitten**
57. **In a corner of an orchard overgrown with brambles / ladder**
58. **At the south-east corner of the orchard**
59. **On the top of a ladder, outside a window**
60. **On the top of a extended ladder by a chimney**
61. **In the hotel office / key-board, blue key**
62. **In our room / armchair**

Das waren also die Locations und jede Menge Gegenstände mit denen man herumexperimentieren kann. Doch kommen wir ohne langes Gerede zur schrittweisen Lösung dieses Adventures:

Wir starten außerhalb des Hotels, I (nichts da), U (die Rezeption), X desk (hier ist einiges zu sehen, Klingel, Gästebuch...), read nameplate, ring bell (der Rezeptionist taucht auf), say hello, X pen, X register, sign register (wir bekommen jetzt einen roten Schlüssel), U, E, N (ein Korridor), N (zwei burmesische Katzen blockieren unseren Weg), listen, say hello (unbedingt die Details aufschreiben), N, W, W, W, X door (rot), unlock door (wir betreten den Raum und rutschen nach unten in

```
You've entered a large dining
room. Seated at some of the
tables are cats of all breeds
and colours, dressed in
fashionable clothes.
-------------------------------------
Visible exits: S W
-------------------------------------
What next?
*LISTEN
The talk is all about a burglary
which happened last night. It
sounds as though everyone's lost
something - mostly money and
jewellery. They seem to think it
was an inside job, and the
manager and some of the staff
are now at the police station,
helping with enquiries.
What next?
**
```

die Waschküche), SR basket (da ist ein weißer Schlüssel), E, S, E, S, W (ein Alkoven), SR alcove (wir finden eine Reisetasche), take holdall, X holdall, E, E (der Kinderhort), X nurse, say hello, X chairs (hier ist eine Haarnadel), take pin, put pin in holdall.

N (Esszimmer), listen (wieder die Details notieren), X tablets (da ist eine Rolle mit Brot), take roll, put roll in holdall, W, N (die Hotelküche), X chef, say hello, X walls (da ist ein grauer Schlüssel), take grey key (der Hotelchef ist dagegen), E (der Chef lässt uns nicht in seine Vorratskammer), X worktop (hier ist ein großes Knäuel mit Schnur), take string (man braucht was zum Abschneiden), S, S, S, E (der Gesellschaftsraum des Hotels), X chairs (wir bemerken Polster), LUND cushions (wir werfen einen Blick unter die Polster und haben jetzt eine Stricknadel), X needle, put needle in holdall, E (ah – die Bar), X bar, LOBE bar (wir schauen hinter die Bar und finden eine Schere), take scissors, put scissors in holdall, W, W, W, NW, LOBE door (da ist ein Overall), X overall (hat Taschen), SR pockets (wir haben jetzt eine Kombizange), put pliers in holdall, SE, U, E, N, N.

E (bei einem Fenster), X seat, LOBE cushions (wir finden eine Zeitung), X newspaper, read newspaper (ein Hinweis geht daraus hervor), put newspaper in holdall, climb through window, S, W (ein Schlafzimmer), X cat, say hello (sie ist zu sehr damit beschäftigt sich selbst zu bewundern und nimmt keine Notiz von uns), SR clothes, take headsquare, put headsquare in holdall, W (durch ein Tür), N, X door (weiß), unlock door (in einem anderen Schlafzimmer), SR bedroom (wir finden eine Schwimmbrille), take goggles, put goggles in holdall, E (Badezimmer), SR linen basket (wir haben jetzt einen Waschhand-

```
This is the hotel kitchen which
has spotlessly clean white walls
and worktops. The hotel chef is
here.

Visible exits: N S

What next?
*SAY HELLO
You greet the chef who looks
rather worried. "The fishmonger
should have called by now," he
says. "I've put trout on the
menu. If I have to cancel it
there just won't be enough of
the fish I already have to go
around. Oh dear, and it's my
first week here too."

What next?
**
```

schuh), drop mittens (brauchen wir nicht), W, S, W.

X door (braun), LOTH Keyhole (wir versuchen durch das Schlüsselloch zu schauen, aber der Schlüssel steckt von der anderen Seite im Schloß), take newspaper from holdall, take needle from holdall, slide newspaper under door, insert needle into keyhole (damit stoßen wir den Schlüssel aus dem Schlüsselloch und er fällt auf die Zeitung), pull newspaper (jetzt haben wir sie inklusive des braunen Schlüssels), put newspaper in holdall, drop needle, unlock door (in einem warmen Raum), X bed (hier liegt eine schlafende Katze), LUND bed (da ist ein Koffer), X suitcase, open suitcase, LOIN suitcase (wir schauen in den Koffer und finden einen Bolzenschneider), take boltcutters, put boltcutters in holdall, X wardrobe, open wardrobe (versperrt – darum kümmern wir uns später), S, E, S, S, W, D, E, N, N.

N (die Küche), take scissors from holdall, cut string, put scissors in holdall, N, W, LOBE pots (hier sind Gartenhandschuhe), take gloves, put gloves in holdall, W (vor einem Gartenschuppen), X shed, take boltcutters from holdall, cut chain, drop boltcutters, open door, X bench (da ist jede Menge alter Plunder), SR junk (wir haben jetzt eine Gartenschere), X shears (braucht schärfen), put shears in holdall, E, E, N (bei einem Teich), LOIN pond (da sind Goldfische – werden nicht benötigt), E (beim Tor), climb over gate (geht nicht, zumindest nicht von dieser Seite aus), E (der Kräutergarten des Chef's), SR herbs (wir finden eine Maurerkelle), take trowel, N (der Gemüsegarten), dig (geht nur, wenn wir die Maurerkelle haben – wir finden einen Wetzstein), drop trowel, put whetstone in holdall, S, W, W, W, W (auf der Seite des Schuppens), LOBE shed (wir finden einen Pappkarton), take box, X box (enthält Katzenunrat), put box in holdall, N.

N (hier ist eine fischende Katze), X cat, say hello (sie rennt weg), NE (wir sehen den Wilddieb flussabwärts rudern), X shrub, SR stems (lange Ausführung), X stem (mit Laub), remove leaves (from stem), take pin from holdall, take pliers from holdall, bend pin (damit machen wir einen Haken), drop pliers, take string from holdall, tie string to hook (dazu brauchen wir den Ast ohne Laub und wir basteln daraus eine Angel), take roll from holdall, wet roll, make bait (geht nur mit der gewässerten Rolle), put bait on hook, fish river (nicht hier), SW, fish river (wir fangen 8 Forellen), SR grass (wir finden ein Einkaufsnetz), take fish (wir benötigen das Einkaufsnetz).

Drop rod, LOTH knothole (im Zaun), S, S, SE, E, E, S, give fish (der Chef verläßt nun die Küche und ein neuer Ausgang Richtung Osten erscheint), take grey key, E (die Vorratskammer des Chefs), X shelves, LUND shelves (hier ist ein Spazierstock), take stick, put stick in holdall, W, N, N, E (der Kräutergarten – der Chef ist hier), say hello (er kehrt in seine Küche zurück – wir können von jetzt an nicht mehr die Vorratskammer betreten

```
This is the east side of the
lounge by a small bar. The
barman is not in attendance.

Visible exits: W

What next?
*X BAR
It's a well stocked bar where
residents and their friends have
a large choice, with soft drinks
as well as alcoholic.
What next?
**
```

oder den grauen Schlüssel erhalten – gut, dass wir das schon erledigt haben), S, W, S, S, S, S, W, U, W, N.

X door (grau), unlock door (wir befinden uns in einem sehr staubigen Raum), listen (da dringt ein Geräusch durch die Holzvertäfelung), X mantelpiece (da sind zwei Leuchter), turn/twist candlestick (die Vertäfelung öffnet sich), W (wir sind ganz oben auf einer Treppe – eine grau getigerte Katze ist hier), X cat, say hello (Details merken), D, N (da ist sie wieder), say hallo, promise (sie öffnet eine Geheimtüre), U, SW (in der Ecke des Obstgartens), X fence (da ist eine Jacke), take jacket, X jacket, put jacket in holdall, NE, X statue, take stick from holdall, pull arm with stick (eine Platte wird sichtbar), read plaque (Hinweis), drop stick, D, S, U, E, E, S, X door (grün), listen (wir hören ein schluchzendes Geräusch), open door (wir betreten ein Schlafzimmer – da ist eine blaue Persianerkatze), X cat (weint), say hello, E, E, E, X door (gelb), knock (wir werden hereingebeten), X cat, say hello (sie geht zu ihrem Freund), SR room (da ist eine Taschenlampe), take torch, W, W, D, E, N, W (im Alkoven – hier ist jetzt ein Ausgang nach Westen, wenn wir am Arm der Statue gezogen haben), I (wichtig, dass wir die Taschenlampe dabei haben), W (stockdunkel), switch on torch (eventuell öfters versuchen – wir befinden uns jetzt ganz oben auf einer Treppe), X stepps (glatt), take box from holdall, throw litter (onto steps), D (Geheimraum), take oil can, put can in holdall, listen (wir hören eine Katze), SR crates (wir finden ein grau getigertes Katzenbaby), X kitten (Pickles), say hello, call Sukie (sie hat ihr Baby wieder), U, E, drop torch.

E, S, W, U, W, N, open door (wieder in dem staubigen Raum), W, D, N, U (wieder im Obstgarten), E (hier sind Brombeeren), X brambles (stachelig), LOTH brambles, take scissors from holdall, cut brambles (klappt nicht besonders, aber wir haben einen weiteren Versuch), take shears from holdall, take can from holdall, take whetstone from holdall, oil whetstone, drop can, sharpen shears, drop whetstone, cut brambles (da ist eine Leiter), drop shears, take gloves fom holdall, wear gloves, take ladder, remove gloves, drop gloves, I (wir haben jetzt hoffentlich die Leiter und die Reisetasche), S, LOOV gate (wir schauen über den Zaun und können das Hotel sehen), climb over gate (aber nicht mit vollen Händen), throw holdall over gate, throw ladder over gate, climb over gate, take holdall, take ladder.

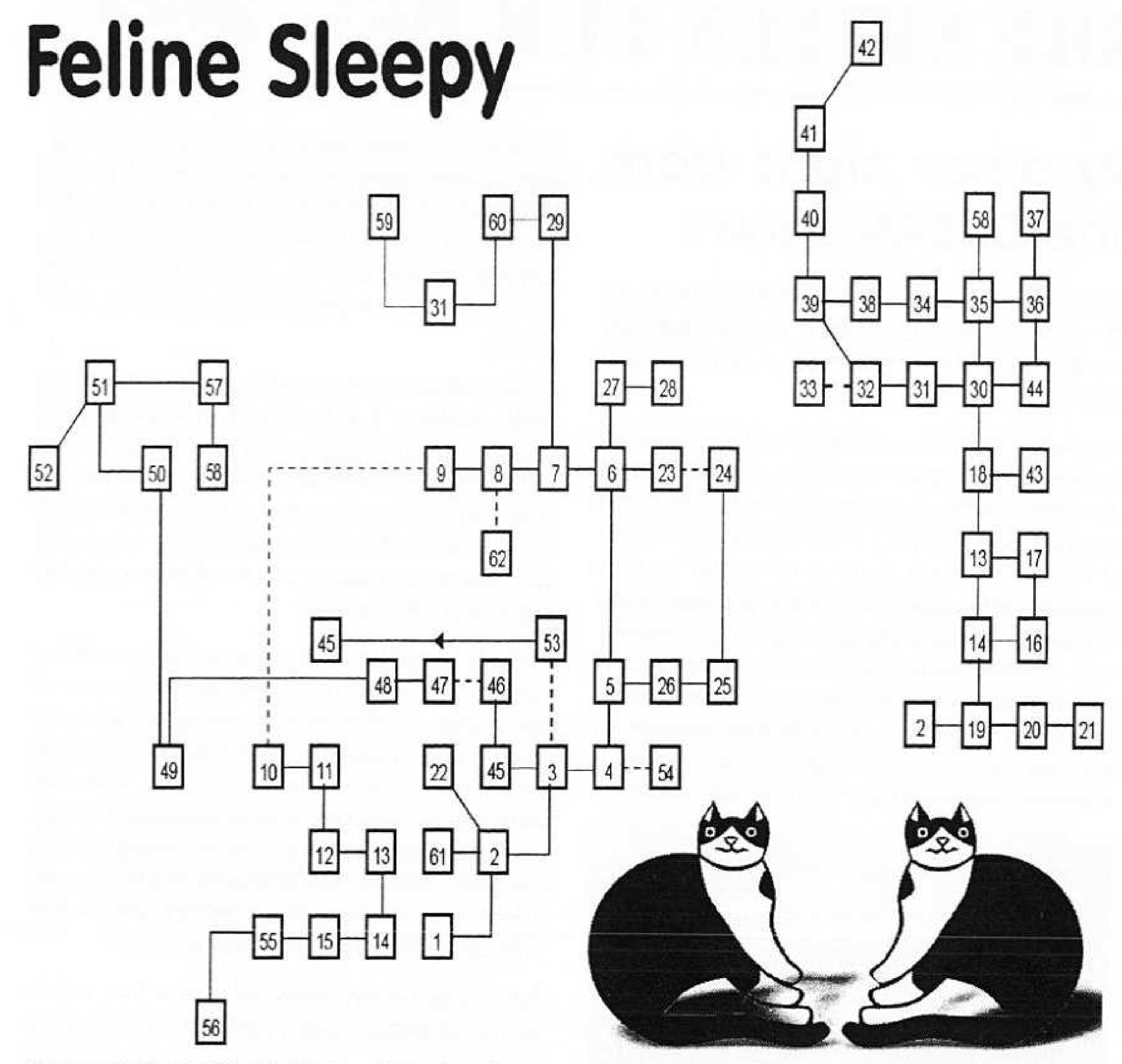
```
This is a pretty, but rather
untidy, bedroom and the bed
itself is strewn with discarded
clothes. There are open French
windows to the east. A beautiful
chinchilla cat is sitting at the
dressing table, looking at her
reflection in the mirror.
Visible exits: E W
mirror.

What next?
*SAY HELLO
"Hello" you say, but she doesn't
answer. She is so absorbed in
admiring her own beauty she
doesn't hear you.
What next?
**
```

S, W (in einem gepflasterten Innenhof mit Pflanztöpfen), drop holdall, lean ladder, climb ladder, LOTH window (die Katze schläft noch immer), D, take ladder, extend ladder, lean ladder, take jacket from holdall, wear jacket, climb ladder (wir sind neben dem Kamin), X chimney (Rauch kommt daraus hervor), remove jacket, push jacket into chimney, D, wait, take goggles from holdall, wear goggles, take headsquare from holdall, cover nose/mouth with headsquare, take ladder, contract ladder, lean ladder, climb ladder, LOTH window, climb through window, LUND pillow (da ist ein schwarzer Schlüssel), take black key, unlock wardrobe, LOIN wardrobe (wir haben jetzt Sack aus Leinwand), LOIN sack (enthält gestohlenes Eigentum), S, drop goggles, drop headsquare, E, S, S, W, D (an der Rezeption), give sack.

W (das Hotelbüro), X board (wir haben jetzt einen blauen Schlüssel), E, E, N, N, N, N, W (wo wir die Reisetasche gelassen haben), take newspaper from holdall, E, S, S, S, S,

Feline Sleepy



W, U, E, N, N, W, W, X door (blau), unlock door, sit in chair (wir lesen die mitgebrachte Zeitung und stellen fest, dass alles nur ein Traum war).

So kann es einem also ergehen. Seid also vorsichtig mit euren Träumen, sonst werden sie noch real. Das soll´s dann auch schon wieder von unserer Seite gewesen sein. Bis bald mal wieder an dieser Stelle im Clubinfo.

(c) 2003 by Harald R. Lack
Möslstraße 15a, 83024 Rosenheim

Hubert Kracher, Schulweg 6
83064 Großholzhausen

Summary

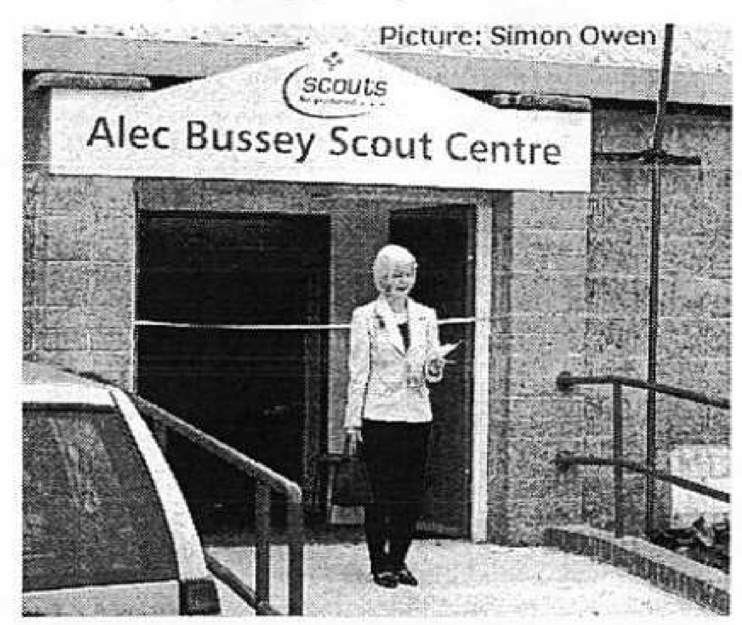
In our todays adventure program solution we come to Feline Sleepy written by Edwina Brown, well known in adventure circles. The player takes the role of Jenny, who is on holiday tour in England and comes to a very mysterious hotel. In and all around this hotel the story takes place and confronts us with a lot of riddles and numerous locations to be explored. But in the end, we may find out, that all was just a dream.



Another sight from the ORSAM show

Well, yesterday was the ORSAM (Spectrum & clones) show, and since noone else has posted about it yet I thought I would do a quick report:

I arrived at the centre with about two minutes to spare (having been within a mile for about the last quarter of an hour, I think. It isn't the easiest place to find.). Anyway, the city mayor (I think) was there to open the show - a nice gesture, although I don't know if it was really the photo opportunity she might have expected - at that point there were probably only an audience of about twenty. On the other hand there were a reasonable stream of people arriving through the day, and it seemed pleasingly busy in the afternoon.



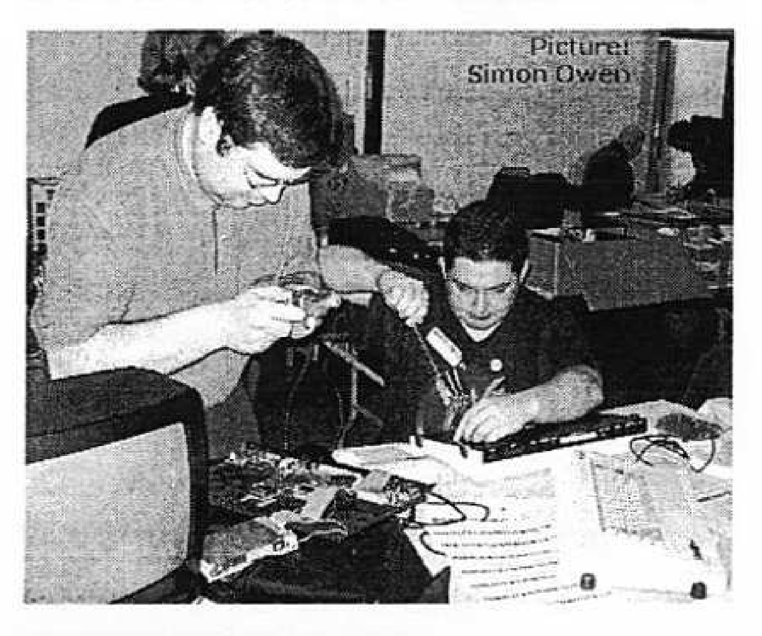
Picture: Simon Owen

So we all went in, there were stands all around the outside of the hall, with two "islands" of stands in the middle. All the Sam stands were on one of the islands, so we had David Ledbury with his Sam In A Can (mostly playing SID soundchip music), next to him Colin Piggot's stand (running Soundbyte demos, and Stratosphere, that sort of thing, with Quazar surround sound), and then my MNEMOtech table (fighting the good fight for the Sam's internal SA1099 sound chip, by running demos, eTunes, ProTracker2 etc) on a TV with with a particularly scratchy UHF signal.

I didn't have a camera with me unfortunately (well, actually I did bring a camcorder because Tarquin had asked for someone to video the talks, but I lent the tape to someone who'll be editing it and sending the files out to people) but there were a number of people with cameras around, so I hope someone will point at a URL soon.

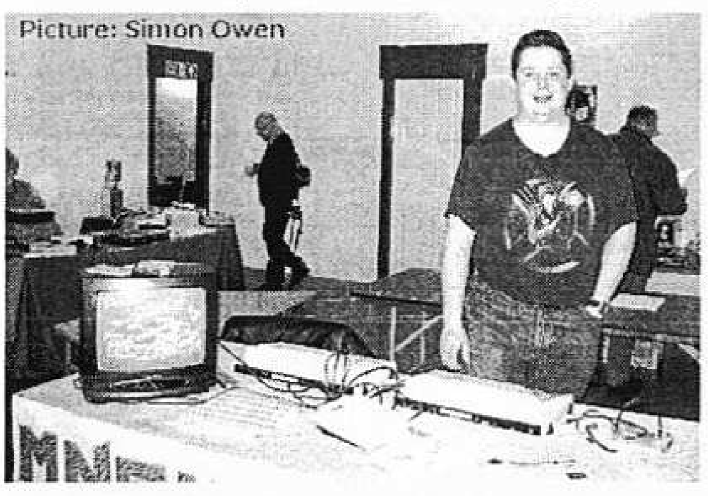
Anyway, once we'd set up and the initial flurry had settled down a bit, we started to look at the problem of what was going on with my Sam. So I plugged it in and asked Colin what he thought might be wrong, which was met with lots of "oh dear"s and sucking through teeth. The RGB signal comes straight from the ASIC with no components in the way, so if that isn't working, then there's only really one candidate for what went wrong...

But I've got Allan Skillman's Sam too, which has a perfectly good RGB output but not a



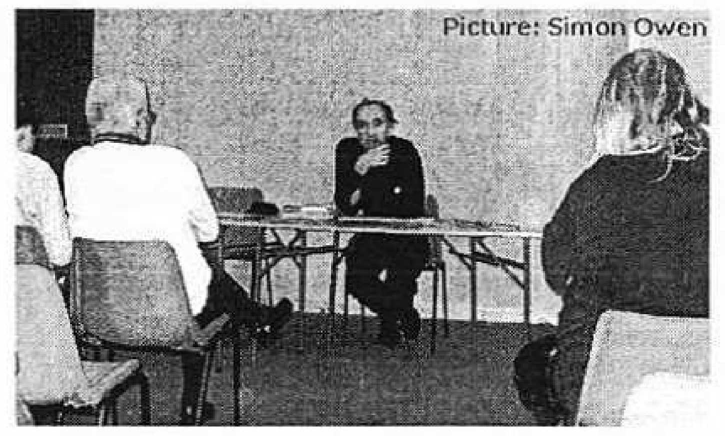
Picture: Simon Owen

good composite output. And its floppy drive can't read half of my disks (and when it spins up, it disrupts the picture - probably a power drain but altogether not very healthy). So we hatched a mad plan to put its drive into the bay 2 slot, and move the working drive from my broken Sam into bay one, and construct a Frankenstein-like happy Sam with two drives from the parts of the two unhappy ones.


Picture: Simon Owen

Well it mostly worked: onlookers were treated to a techie hardware demonstration of two Sam's being taken apart ("No user-serviceable parts inside"? I'll be the judge of that...), and had a look at just what a hack the internals of the later Sams had turned out to be. It wasn't that there were loose wires hanging around (at least they all went from various parts of the disk drive, to various parts of the board plugged into the disk drive interface; I had worried that something might have been soldered onto the Sam's motherboard) but that the disk drive interface actually used a different connector. I'd plugged in the working drive into bay 1 without noticing. But plugging the old drive into bay 2 didn't work. It didn't fit, it turns out the plug was two pins too long! And the socket on the Sam motherboard had been changed to match, on just the one side. Unbelievable. But the extra pins aren't wired up, and the rest of the connections look the same, so I plugged it in anyway. And it works, hurrah!

There were a few bonus extra scheduled events going on through the afternoon, one was Colin demonstrating a brilliant new piece


Picture: Simon Owen

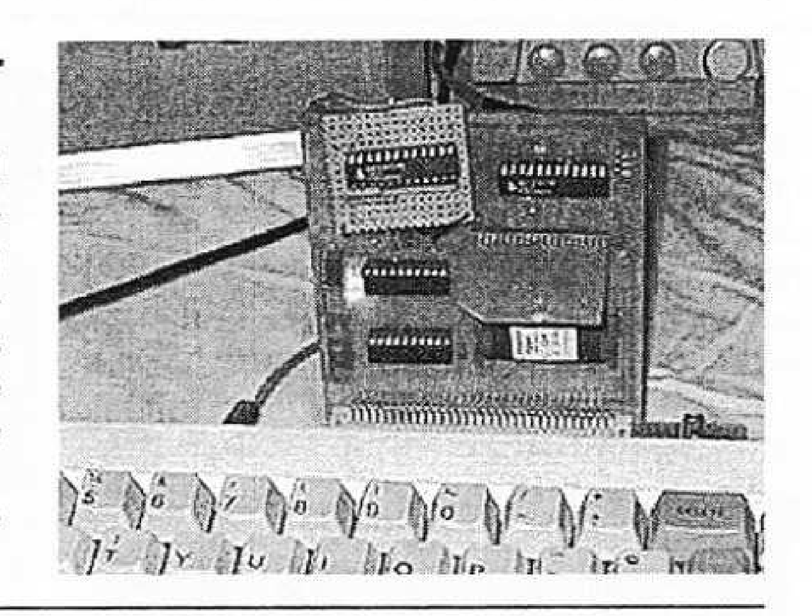
of in-development hardware, and another was a fascinating talk by Simon N Goodwin about a huge number of early-80s computers, in particular the clones (licensed or otherwise) of the early Sinclair machines.

After the show a group of ten wandered around Norwich looking for somewhere to eat. Seven of us ended up in a small but rather nice restaurant, with a picture of an upside-down Amiga mouse on the wall. Well, almost. All in all, a lot of fun. I want to see more Sam faces there next year though!

With permission of Andrew Collier

Über diesen Artikel, den ich mit Erlaubnis von Andrew Collier veröffentliche, freu ich mich ganz besonders. Andrew, vielen SAM Usern sicher noch von Mnemotech bekannt, schildert hier seinen Tag bei der ORSAM show. Von der Eröffnung durch eine (vermutliche) Bürgermeisterin, die vor etwa 20 Leuten stand bis hin zu seinen Problemen mit dem SAM, verursacht durch ein für den SAM nicht geeigentes Scart-Kabel. Gottlob hatte er einen zweiten SAM dabei, der an Ort und Stelle umgebaut wurde, weil auch noch die Floppylaufwerke Probleme machten. Verpaßt habe ich die Vorträge, speziell von Simon N. Goodwin über die Computer aus den frühen 80gern ebenso, wie über die (lizensierten oder auch nicht) Spectrum Clones. Ich schließe mich seinem Schlußwort an, demnächst hoffentlich noch mehr SAM User in Norwich zu treffen.

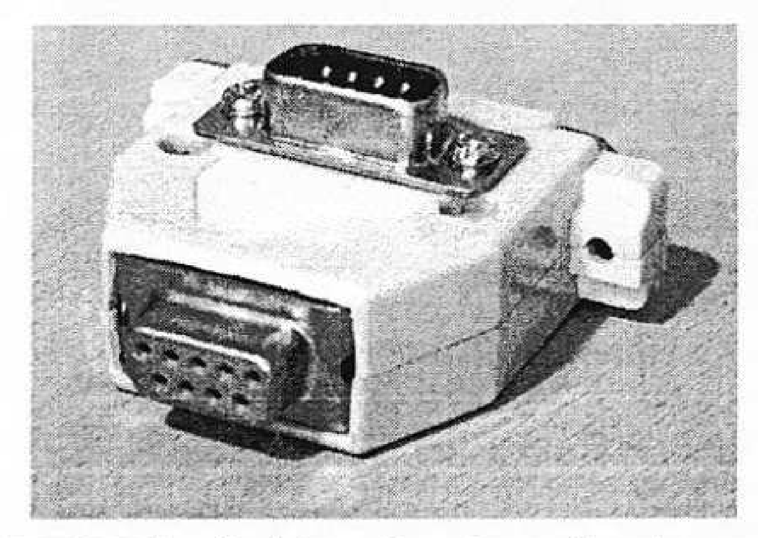
Mayhem Accelerator



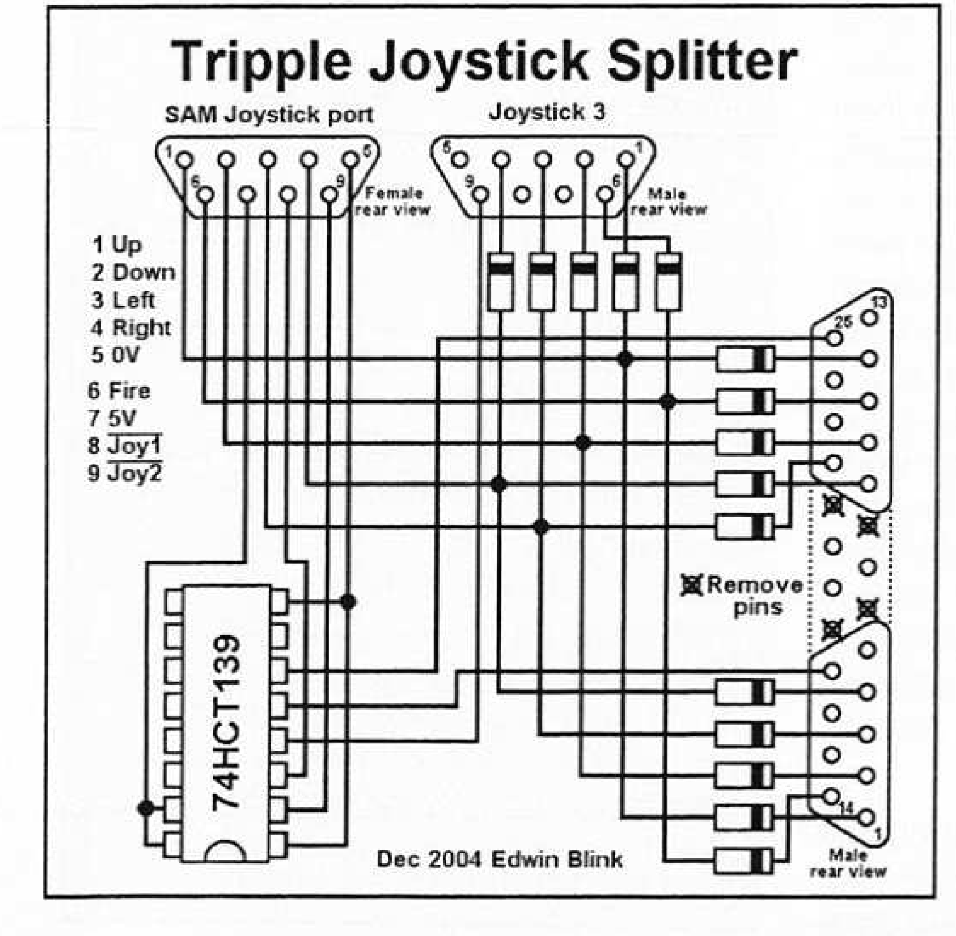
On the ORSAM 2004 Colin Piggot revealed a new piece of hardware ... the Mayhem Accelerator. Currently the prototype is accelerating the Sam Coupe up to 12MHz with uncontended memory (effectively nearly three times the speed of the normal Sam!), but once the final interface is complete the speed shell be in the region of 20-24MHz.
Less is known yet. But I am sure we get more information in the near future.

Tripple Joystick Splitter

On the HCC days in Utrecht I saw it again: a strange piece of hardware fitted in the joystickport of a SAM Coupe. The ability to connect 3 joysticks interested me, but I had no idea what´s the reason for it. Are there 3 player games? So I asked the creator of this Triple Joystick Splitter and fortunately Edwin Blink was it, who gave me (and you) this diagram and a description.



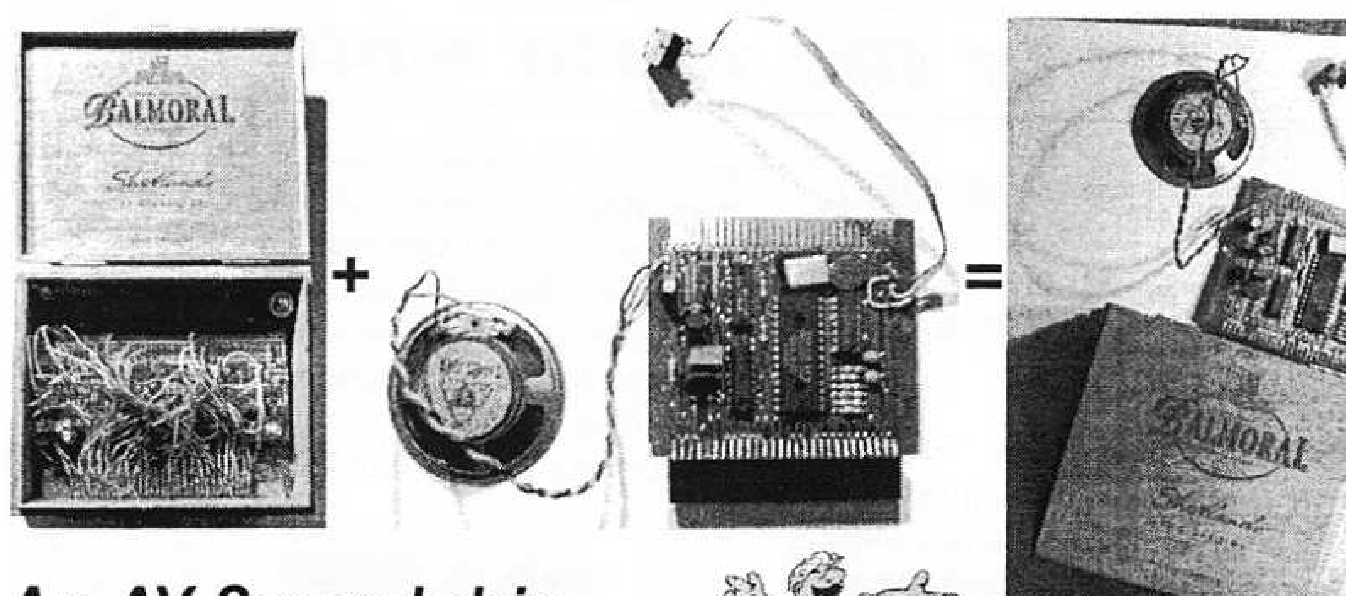
An interesting piece of hardware



The Tripple Joystick Splitter is a small device that plugs into the joystick port and allowes three joysticks to be connected at the same time without interference.

Two ports of it work just like standard joysticks ports. But without the interference problem. However, when both joysticks are read at the same time then the third one is read instead.

The third joystick port is rubbish proof as it causes no rubbish in basic when a joystick in the third port is moved by accident. This is possible because the BASIC keyscan routine only scans one keyrow/joystick at a time.



An AY Soundchip experiment

Last year in Norwich I won a Melodik AY interface, which is usually made to expand an Spectrum 48K to play AY-sounds like a Spectrum from the 128K range. Long time it layed here because I had no really use for it.

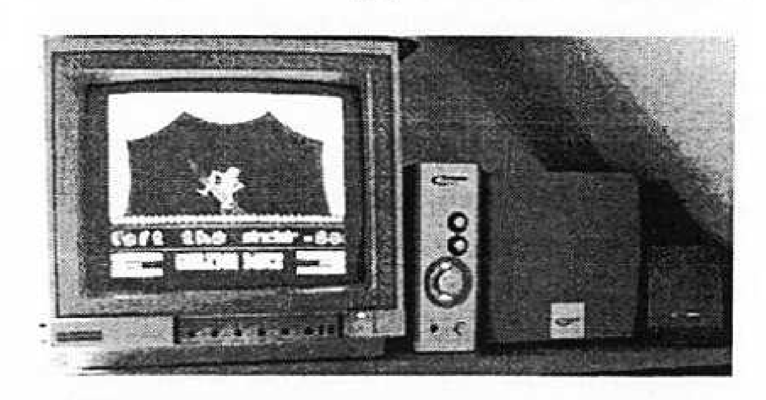
Since I know from Jarek Adamskis project to emulate a full 128K Spectrum computer via hardware with the SAM I´m still waiting impatiently for news (or better for the result).

One day, when I thought for another use for Johan Koelmans SAM to Spectrum bus interface (that is the fine cigar box) it came to my mind, why not try to combine this box with the Melodik AY interface? The worst case that could happen was a blown SAM, but curiosity kills the cat. So I did it - then I started the fantastic Spectrum emulator vs. 3.3, loaded a 128K music demo - and it works!

Okay, not all did. Programs which uses the rambanks from a 128K Spectrum fails mostly by loading. Some programs worked well, but after a warm start the key are locked from the emulator. But there is a big range of demos and games, which have only added music within the normal 48K. These are the programs you need. I must admit that my SAM hangs on a fine amplifier, so listen to the music is big fun.



=



I tested it succesfully with the games: Solaris, Gunhead, Smash TV, Silkworm, Snare, Vixen (1-3), Crazy Cars 2, Exolon, Gonzales 1, Stormlord 2, Chubby Christle, Hexagonia (Atomix 2), Autocrash, 180 and several Spectrum demos with 128K music (as you see above in the „Skeleton-Demo).

The SAM in the world wide web

www.samcoupe.org

A wonder has happened. The SAM users group has finally their own webside!!! This is a short excerpt of Gavin Smith

History of Samcoupe.org

The idea of a software archive has been around for a while on the sam-users mailing list but the problem of copyright and offending people in such a small community have always prevented it from happening. This is in contrast to other older platforms and systems where archives are rife...

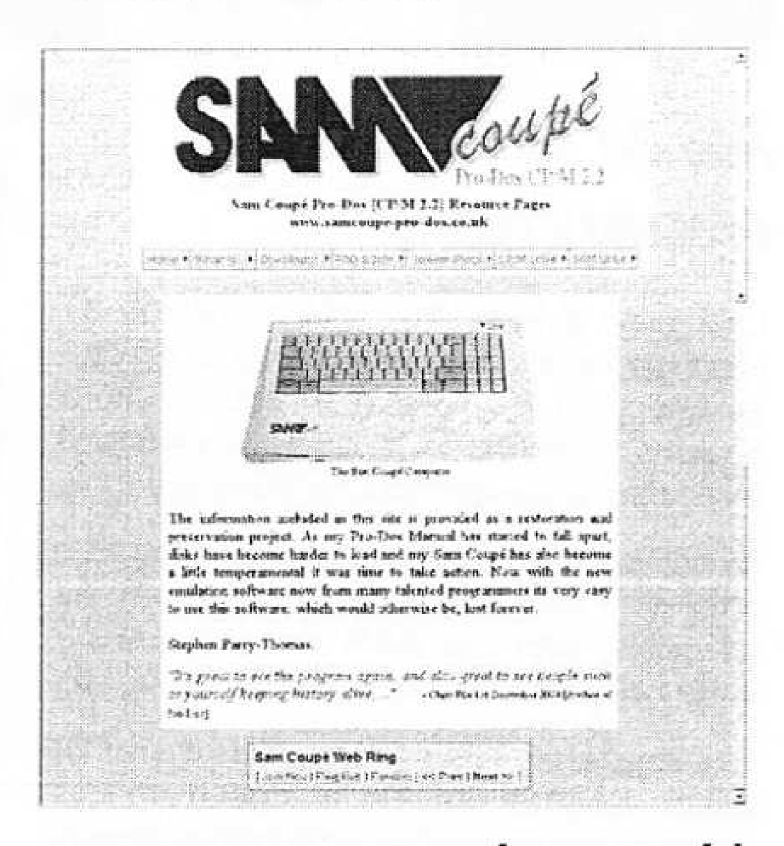
One of the people who were most against the proposals was Colin Piggot, of Quazar fame. I've talked to Colin for many years now on an almost daily basis - he asks me his opinions on various projects, while I seek his advice on mine. We completely disagreed on my proposals though and I wanted to ensure the archive got his support as the only commerical developer left on the SAM so we had very long conversations about the whole subject and we hammered out a solution to the problem...

Proposal: A World Of Spectrum style semi-official archive for SAM software, housed on the web and built by the members of sam-users.

Reasons: (1) So that warez style GoodSAMC collections are not needed (2) To prevent software getting lost as floppies continue to deteriorate over time (3) To allow people who didn't experience the SAM at its (erm) "peak" to enjoy it now (4) To allow us to get more use out of our SAMs by providing more software to run...

(When...) Almost everyone was now on board and happy with the proposals... A vote was held, and by a narrow majority, samcoupe.org came out winner - worldofsam.org (a reference to worldofspectrum.org) was a close second with samcommunity.org a distant third. With the politics out of the way, we can now seek to build samcoupe.org into a large archive of information and downloads relating to the little 8-bit computer that the vast majority of the world ignored but which we fell in love with.

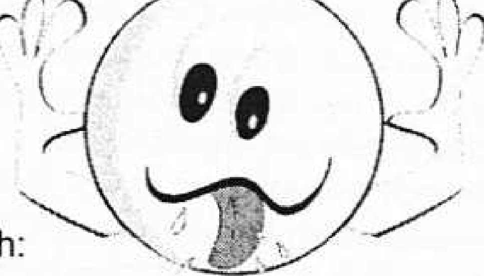
So common´ - let´s do it! Wo



samcoupe-pro-dos.co.uk/

This site is related for PRODOS and CP/M on the SAM, and follows the sense of the new samcoupe.org (as shown by the words of Stephen Parry-Thomas on the frontpage). You find here a lot of programs and manuals (PDF) for download.

Also have a look at my favorite website this month:



samcoupe.kicks-ass.org/

SamDisk v2.0

Introduction

SamDisk is a command-line utility for Windows 2000 and XP, used to transfer between physical SAM Coupé disks (both floppy and IDE) and disk images (DSK/MGT/IMG/HDF).

Version 2.0 adds many more features, including smarter copying, formatting, verifying, directory listing, disk scanning, and IDE support.

Download

For anyone interested, the updated W2K/XP SamDisk is now available from:

http://www.simonowen.com/sam/samdisk/

SamDisk v2.0 (21K) - Windows 2000/XP/2003
SamDisk v1.1 (17K) - old NT4 version (supports basic copying only)

Windows 95/98/Me users should use Edwin Blink's Disk Manager instead.

Floppy Usage

Copying

For a basic copy, simply specify the source and destination as arguments:

```
SamDisk.exe a: MyImage.dsk
```

This creates a disk image of the disk in drive A:, writing the contents to MyImage.dsk (in DSK format). This image can also be written back to the disk by reversing the arguments:

```
SamDisk.exe MyImage.dsk a:
```

As well as disk images and real floppy disks, you can also transfer to/from records on BDOS hard disks using the drive:record syntax, such as:

```
SamDisk.exe MyImage.mgt 2:34
```

This writes the contents of a MGT-format disk image to BDOS record 34 on IDE drive 2. For details on determining the correct drive number, see the IDE Usage section below.

When copying between images and real disks, SamDisk checks to make sure the target is suitable for the contents of the source. Because of this, when writing to real disks it may be necessary to re-format the target as part of the copy, which can be done by adding a /F parameter to the copy.

You may like to verify that data written to real disks can be read back successfully. You can do this as part of the copy processing by adding a /V parameter.

If you're working with standard SAMDOS/+D disk images, you can optimise the copy process by transferring only the used portions of the disk. This works best with near-empty disks, which will take only a few seconds. To use minimal copying simply add a /M parameter.

The copy process is halted if errors are encountered when reading from a real floppy disks, which can be a problem for old disks that have deteriorated. Add a /E parameter tells SamDisk to report errors but continue copying. Write errors are still fatal, though reformatting the target disk can often help fix them.

Verifying

Verifying a disk performs a sector-level read test of the entire disk:

```
SamDisk.exe /verify a:
```

This verifies the full 80 tracks on both sides of the disk. To verify only the used portions of a standard SAMDOS/+D disk add the /M parameter to perform a minimal verify of used disk areas.

By default, disk errors will halt the scanning, as you'll often want to discard a faulty disk. To ignore these errors and continue verifying

the remainder of the disk add a /E parameter. The most common disk errors you're likely to see are data CRC errors and missing sectors.

You can also verify a chosen block of tracks as follows:

```
SamDisk.exe /verify /t:20 a:
SamDisk.exe /verify /t:70-79 /s:0 a:
```

The first example verifies the first 20 tracks on both sides of the disk. The second one verifies tracks 70 to 79 on side 0 of the disk only.

Formatting

To format an 80-track SAM/+D disk using the standard 10-sector format use:

```
SamDisk.exe /format a:
```

As with the verify command, you can choose to format a range of tracks using the /T: and /S: parameters. Please remember that both sides are formatted by default, so you must specify /S:0 or /S:1 to format only side 0 or 1!

A track skew of 1 sector is used by default, which matches that used by both MasterDOS and BDOS. You can use the /K:skew parameter to alter this value, but it's recommended that you keep the default value for optimal reading and writing speed.

Directory listing

When working with disks and images, it's often necessary to know the contents of each. SamDisk can list the SAM/+D directory contents of floppy disks, disk images and BDOS records, as follows:

```
SamDisk.exe /dir A:
SamDisk.exe /dir MyImage.dsk
SamDisk.exe /dir 2:7
```

Add the /A parameter to include hidden files in the listing.

Scanning

When dealing with unknown or suspected copy-protected disks, it can be useful to view the disk's logical track format. The scan command does just that, showing all sectors it finds, and anything unusual about each:

```
SamDisk.exe /scan a:
```

Here's what the first tracks of a normal SAM disk would look like:

```
0:0  1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
0:1  10 1 2 3 4 5 6 7 8 9
...
```

The first track contains 10 sectors in the order 1 to 10. All ten sectors have the correct ID field values, and are 512 bytes each. The second track also contains ten sectors, but starting with sector ten (giving an efficient one-sector skew).

Here's a slightly more unusual disk format, as used by SAM Lemmings:

```
0:0  1 2
1:0  5[s=3] 3[s=3] 6[s=3] 4[s=3] 1 2[s=3]
...
```

The first track contains two normal 512-byte sectors. The second track contains five 1024 byte sectors (size=0 for 128 bytes, 1 for 256, 2 for 512 and 3 for 1024), and a single 512-byte sector.

As well as size, the track and head values found in the ID field will also be shown if they don't match their physical locations. At present, no attempt is made to read the data from the sectors to check for CRC errors.

As with verifying and formatting, you can choose to scan only a small range of tracks. This is perhaps most useful to check for data in tracks squeezed on the end of the disk:

```
SamDisk.exe /scan /t:80-82
```

Future versions of SamDisk will support these extended disks, as well as general copy-protection methods.

CP/M disks

SamDisk also supports the copying and

formatting of CP/M disks, as used by Pro-Dos. These disks use a DOS-style 9-sector format, which means they're not SAMDOS compatible.

Copying to and from CP/M disks is detected automatically, so you can use the normal SamDisk copy syntax. The difference in disk format means image files are 720K in size rather than the normal 800K. When writing CP/M disks back to a floppy the target will need to be in 9-sector format (unless you use /F to format as part of the copy).

To correctly format a CP/M disk you must use the /CPM parameter with the format command, as follows:

```
SamDisk /format /cpm a:
```

Special thanks to Steve Parry-Thomas for his help with CP/M testing. Details of using Pro-Dos on the SAM can be found on his website.

IDE Usage

In addition to floppy disks, SamDisk can also read and write images of IDE devices. This allows the backup of the non-standard hard disks and compact flash cards, which isn't normally easy on Windows.

With your IDE drive connected, use the following command to list the available devices:

```
SamDisk.exe /dir
```

Only devices <= 8GB are shown, unless you add /A to view all disk devices. Here's a typical output from the command, with a 32MB CF card attached:

```
2: = 32MB, 63488 sectors, CHS=124,16,
32, BDOS (40 records), bootable
```

The start of the line shows the drive number followed by a colon (2:). This will be used to refer to the device in any commands, much like a regular drive letter. The details also includes the device size in sectors, and a suitable geometry used to refer to the device (which may not exactly match what the card reports). In this case the device was identified as a BDOS disk, with space for 40 records.

With BDOS disks you can also list the records available, using the drive number from above:

```
SamDisk.exe /dir 2:
```

The result of this will be much like using the RECORD command in BDOS, giving the record numbers and names for any defined:

```
Record names:

1 : one
2 : two
5 : five
6 : six
7 : seven
```

By adding the required record number to the drive number, we can also refer to invididual records. This syntax is used both for copying and directory listings, such as:

```
SamDisk.exe 2:5 a:
SamDisk.exe 2:2 2:3
SamDisk.exe /dir 2:7
```

Copying using the device number alone allows the entire device to be read to an image, or written back from an image. These images are stored in RamSoft's HDF format, and to avoid confusion you must use a .hdf extension on the image filename:

```
SamDisk.exe 2: 32mb.hdf
```

For safety reasons, and to ensure BDOS works correctly, image files can only be written back to a device with the same geometry as they were read from. Be aware that different brands of compact flash cards of the same capacity may differ enough in sector sizes to make them incompatible with images from each other.

As with floppy disk images, the HDF-format hard disk images can be used with emulators, including SimCoupe.

Simon Owen <web@simonowen.com>

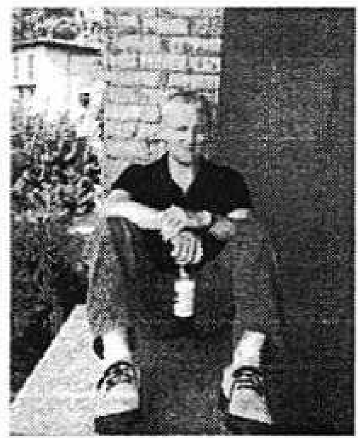
Diese Fortsetzungsreihe soll zeigen, dass es auch im deutschsprachigen Raum fähige Programmierer gegeben hat, obwohl das Oligopol von Schneider, Atari und Commodore übermächtig war. Es wird vielleicht einige interessieren, wer damals für den ZX Spectrum programmiert hatte und was aus ihm geworden ist...

Die deutschsprachigen Software-„Macher"

Heute: Markus Malik (und sein Bruder Heinrich-Andreas)



Markus, Foto aus „Computer-Kontakt", Heft 9/1985



Markus, aktuelles Foto

<u>Kurzbiografie</u>

Name:	Markus Malik
Wohnort:	München
Geburtstag:	22.06.1965
Ausbildung:	Diplom-Informatik, Uni Paderborn
Homepage:	***http://www.neoleon.de/markus.htm***
e-mail:	markus.malik@web.de
Jetzige Tätigkeit:	Senior Consultant
Bemerkungen:	Wird den ZX-Spectrum nie vergessen!

ZX-Spectrum-Softografie (mit Bemerkungen)

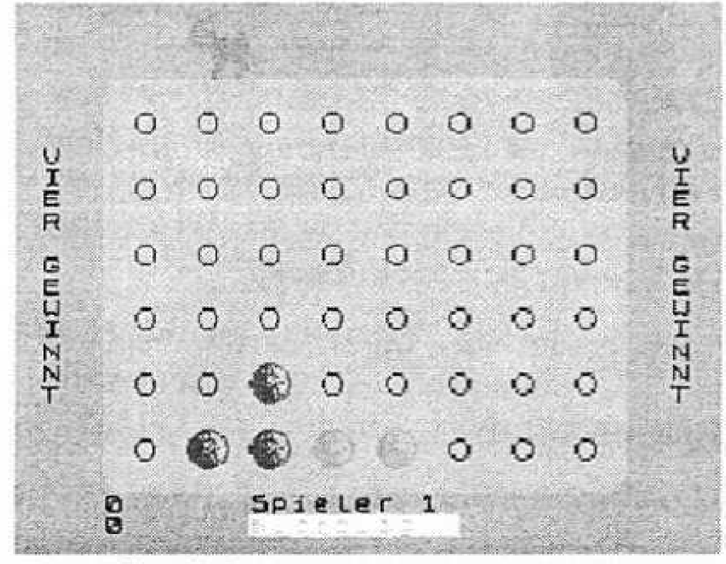
- mein erstes ZX-Spectrum-Programm: 4-Gewinnt
- mein bestes ZX-Spectrum-Programm: Joypaint

Stoppuhr

```
Gestoppte Zeit: 0.48
```

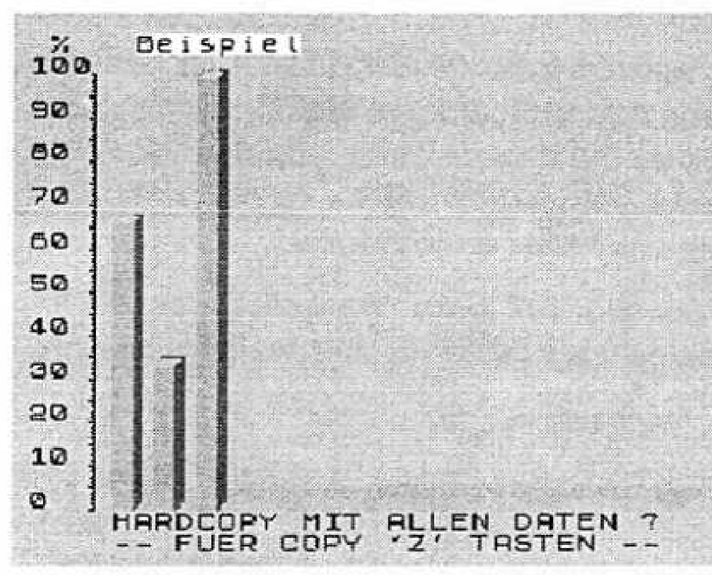
Misst die Zeit zwischen zwei Tastendrücken.

1984: **4 Gewinnt**



- veröffentlicht
- Grafik: Heinrich-Andreas Malik, Programmierung: Markus Malik

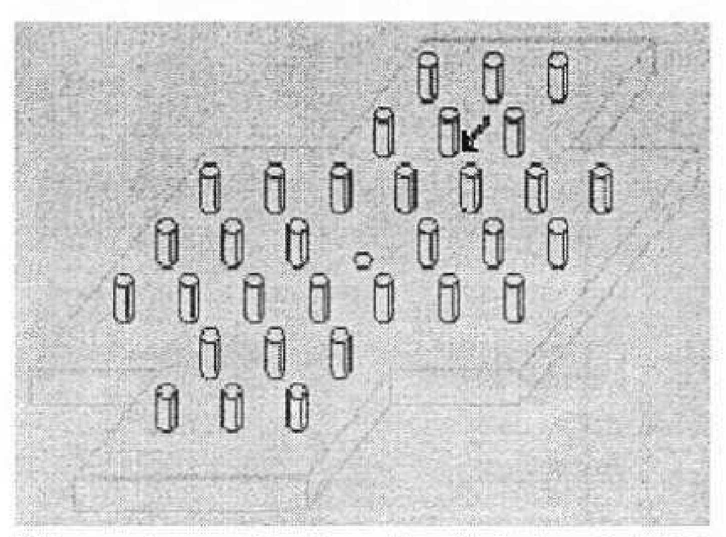
3D-Säulendiagramme



Solitäre

- Juni 1984, Markus Malik
- veröffentlicht in „Computer-Kontakt", Heft 2/1985
- erschien auf der Begleitkassette „S 11" zur „Computer-Kontakt"

Das Ziel ist, dass nur noch ein Spielstein in der Mitte des Spielfeldes übrig bleibt. Durch



Überspringen des jeweils nächsten Spielsteines auf ein freies Feld wird der übersprungene Spielstein entfernt.

Spectro (alias Senso)



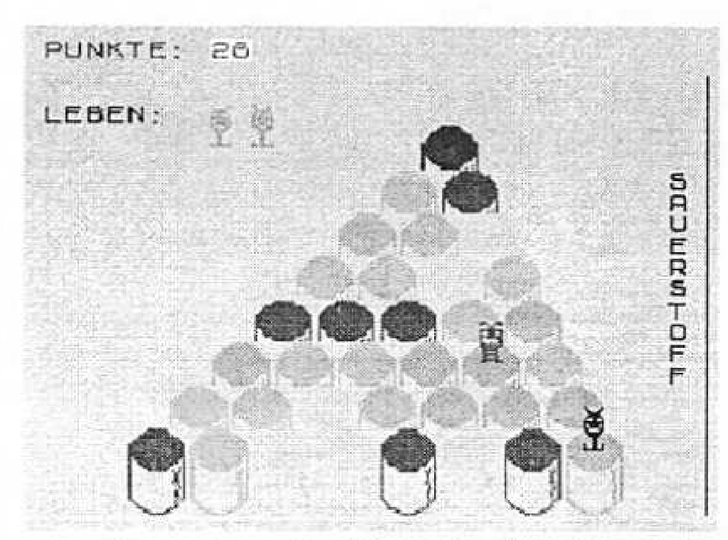
- von Heinrich-Andreas Malik
- veröffentlicht in „Computer-Kontakt", Heft 4/1985
- erschien auf der Begleitkassette „S 11" zur „Computer-Kontakt"

Selbsterklärend mit Bildschirmtexten!

Du Depp!

- September 1984, Heinrich-Andreas und Markus Malik
- erschien mit Änderungen von Oktober 1986 auf der Begleitkassette #20 zum „SUC-Info" #38 (12/1986)

Soll keine Beleidigung sein – so heißt das Spiel. Es ist angelehnt an QBert. Das Ziel ist es, auf möglichst viele bunte Tonnen zu springen, die unterschiedliche Punktzahlen bringen. Auf das Feld wo das Hüpfmonster sich gerade befindet und auf die lila Tonnen die das Hüpfmonster hinterlässt darf man nicht springen!

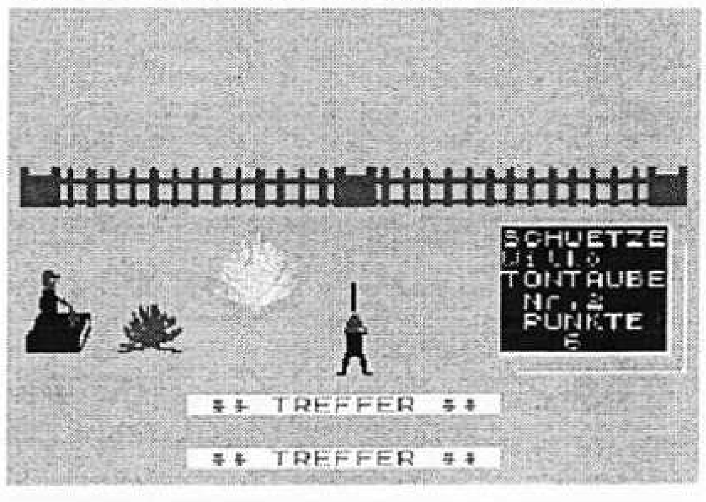


Rechts wandert ein Sauerstoffbalken immer weiter nach unten. Man muss die oberste rote Tonne erreicht haben, bevor er ganz verschwunden ist. Manchmal erhält man eine blaue Sauerstoff-Bonus-Tonne die wieder frischen Sauerstoff zuführt. Keine Panik: Die Lila-Monster-Tonnen bleiben nicht ewig vergiftet; wenn einem also mal der Weg durch lila Tonnen versperrt ist - einfach warten, die Wirkung lässt bald nach. Allerdings ist das Monster sehr böse und springt natürlich weiter wild umher....

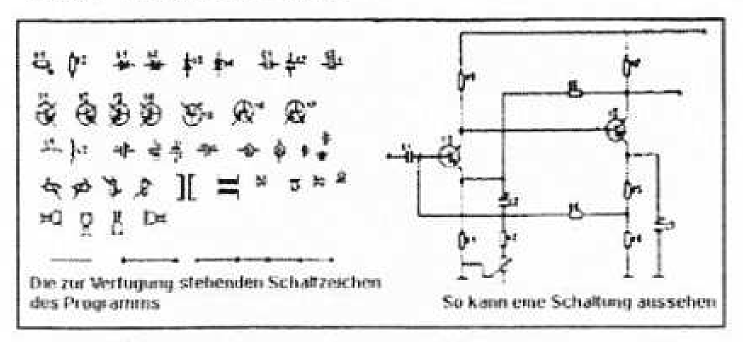
Tontaubenschiessen

- Oktober 1984, Heinrich-Andreas Malik
- erschien auf der Begleitkassette #21 zum „SUC-Info" #39 (01/1987)

Selbsterklärend durch Bildschirmtexte!

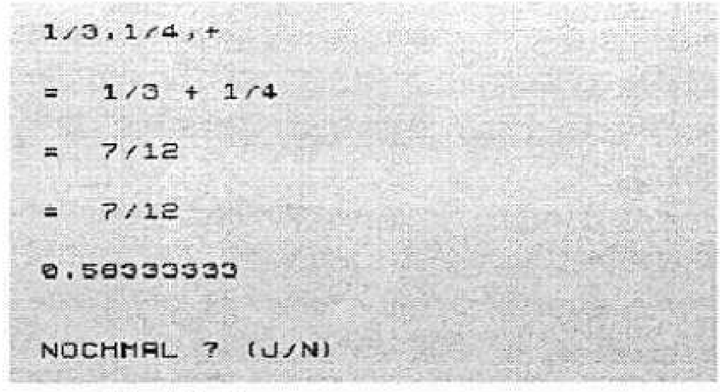


1985: **Platinen-CAD**



- veröffentlicht in „Happy Computer – Sonderheft Spectrum 1/1985"

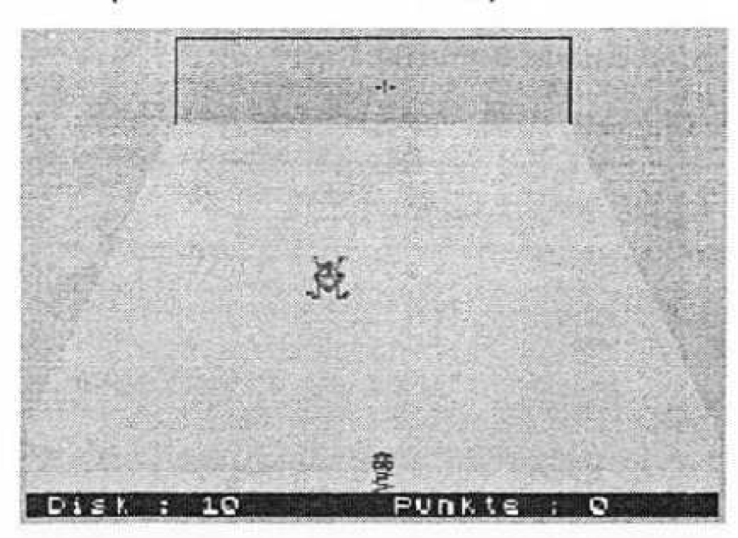
Bruchrechnen in UPN



- veröffentlicht
- erschien auf der Begleitkassette #21 zum „SUC-Info" #39 (01/1987)

Das Programm beherrscht GGT und KGV und kürzt die Brüche.

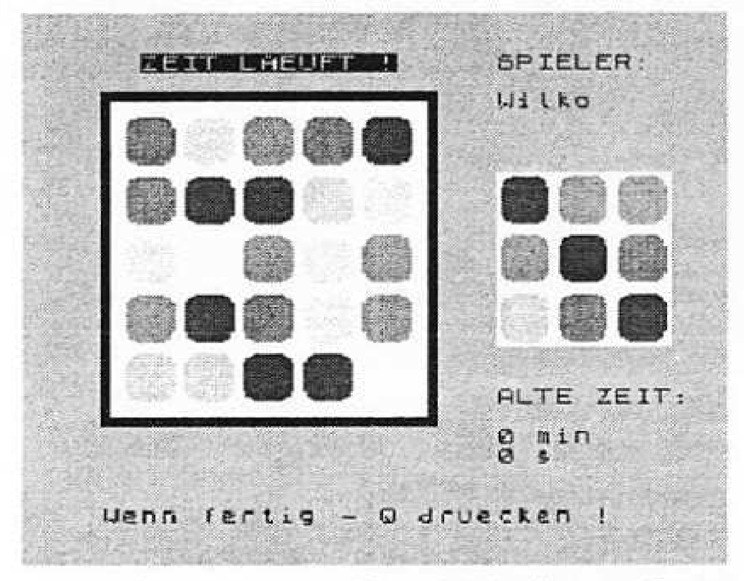
Disk (Fritz and the Monster)



- Grafik: Heinrich-Andreas Malik, Programmierung: Markus Malik

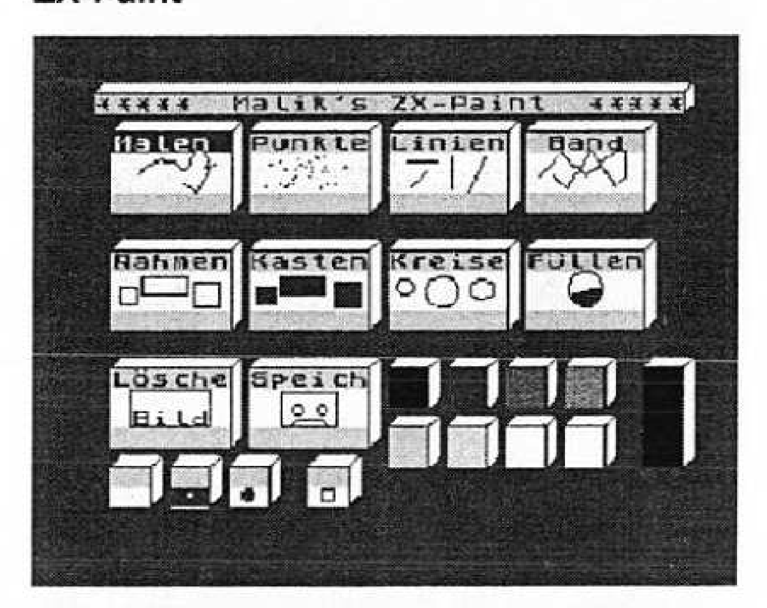
Das Monster muss von hinten getroffen werden, sonst frisst es die Disk einfach auf. Die Disk muss nach der Reflektion an der Wand wieder aufgefangen werden.

Intellecto



- veröffentlicht in „HC – Mein Home-Computer", Heft 6/1985

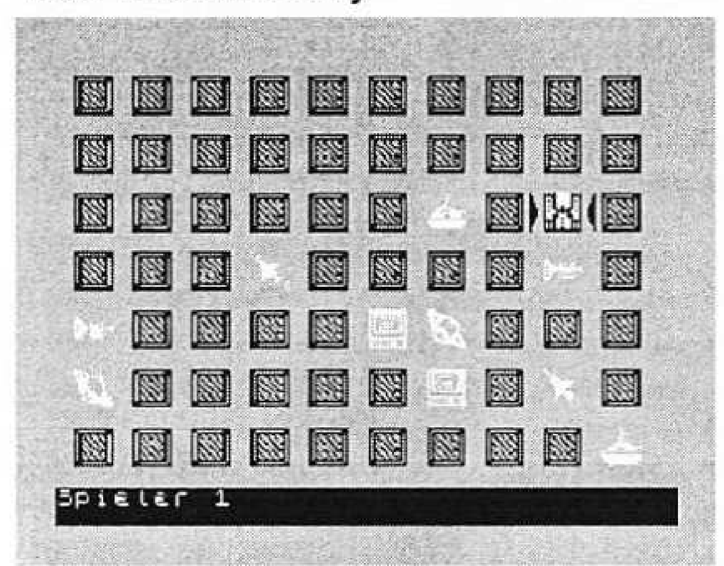
ZX-Paint



- Juni 1985
- veröffentlicht in „Computer-Kontakt", Heft 9/1985
- erschien auf der Begleitkassette „S 30" zur „Computer-Kontakt"

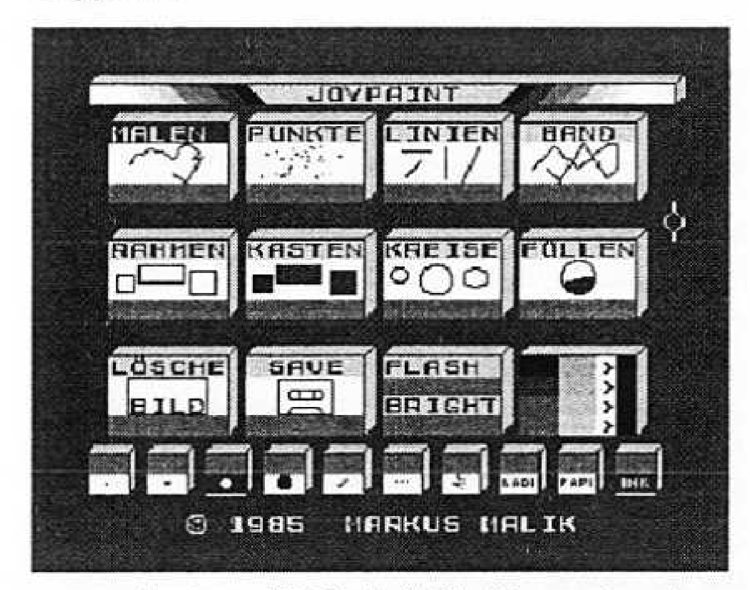
Eine Malfunktion oder eine sonstige Funktion wird ausgewählt, indem man den Cursor in den Boxen auf den unteren grünen Rand navigiert und mit „0" bestätigt. Dann schaltet man mit „1" zur 1. Grafikseite und kann malen. Mit ENTER gelangt man zurück zur Menüseite.

1986: **Bilder-Memory**



- von Heinrich-Andreas Malik

Joypaint



- erweitertes „ZX-Paint" für Kempston-Joystick
- erschien auf der Begleitkassette #18 zum „SUC-Info" #36 (10/1986)

Pasfile

- Utility zum Umsetzen von Tasword-II-Dateien in das HiSoft HP4-Pascal-Format
- veröffentlicht in „Happy Computer", Heft 11/ 1986

Fragen:

❍ Von wann bis wann warst du auf dem ZX Spectrum aktiv?

Schwer es genau zu beantworten! Mein Bruder und ich haben auf dem „Timex 1000" (Baugleich zum ZX-81, 99.- D-Mark kostetet er in einer Sonderaktion) begonnen und wurden mit dem „Sinclair"-Virus infiziert. Als erstes haben wir uns durch das beiliegende BASIC-Handbuch gearbeitet und sehr schnell den Bogen raus gehabt (ich war durch die Schul-Informatik ein wenig vorbelastet, aber mein Bruder absoluter Neuling). Interessanterweise haben wir sofort mit dem Programmieren von Spielen angefangen. Der Original ZX-81 hatte aber nur 1 kByte – damit konnte man fast gar nichts anfangen und wir haben uns die 16-kbyte Speichererweiterung für 49.- DM gegönnt. Unser erstes Spiel (ebenfalls veröffentlicht) war ein Bowling-Programm. Mit den bescheidenen Bordmitteln des ZX-81 sah das eigentlich ganz gut aus – und – darauf haben wir immer viel Wert gelegt: Spielbar und von der Bedienung her einfach.

So um 1983 haben wir uns den ZX Spectrum zugelegt – der war natürlich im Vergleich zum ZX-81 phänomenal: Farbe, hochauflösend, Sound, Erweiterungsmöglichkeiten und halbwegs erträgliche Tastatur. Trotzdem ein kompaktes Gerät.

Intensiv habe ich mich bis ca. 1987 mit dem Spectrum beschäftigt.

❍ Was bewog dich, für den ZX Spectrum zu programmieren?

Durch das tokenisierte „Entwicklungssytem" Sinclair-Basic, konnte man ohne viel tippen sehr schnell programmieren. Syntax-Fehler wurden ja praktisch im Vorneherein durch die Tokens vermieden und schon bei der Eingabe erkannt.

Die Farb- und Soundmöglichkeiten haben natürlich mächtig gereizt und ermöglichten schon recht ausgefeilte Spiele. Nur die Phantasie war die Grenze beim Spectrum!

❍ Welche ZX-Spectrum-Hardware hast du besessen?

Die ganze Palette: Selbstgebaute und gekaufte Joysticks, selbstgebautes Kempston-Interface, Microdrive mitsamt Interface (hat eigentlich irgendwer mal die Vernetzungsmöglichkeiten des Interface 2 benutzt?). Den Sinclair-Drucker hatten wir auch (der für schmales Normal-Rollenpapier). Irgendwann hat mein elektronisch versierter Bruder die gesamte Hardware in ein Tastaturgehäuse verpackt, mitsamt Microdrive und allen Interfaces zuzüglich Netzteil. Das hat den Kabelsalat deutlich verringert.

❍ Welche ZX-Spectrum-Bücher und -Zeitschriften hast du gelesen?

Ich habe alles an Spectrum-Büchern gelesen, was mir unter die Finger kam! Auch englische, soweit einfach erhältlich. Und da in praktisch allen Computerzeitschriften auch der Spectrum ein Thema war, habe ich natürlich irgendwie (auch direkt am Kiosk) alle Computerzeitschriften zumindest „quergelesen“. Am besten gefallen hat uns die „Computer Kontakt“. Alle abgedruckten Spielelistings hatten eine hohe Qualität! Ich habe den Autoren vergessen, aber es gab dort einen regelmässigen Listingveröffentlicher der wirklich professionelle Spiele produziert hat, auch mit viel Assembler-Anteil für zeitkritische Routinen. Hier hat man natürlich auch abgekupfert ;-)
Es ist übrigens ein erhebendes Gefühl, wenn man beim Durchblättern seine eigenen Programme per Zufall entdeckt!

❍ Welche Art von Programmen haben dich am meisten interessiert?

Eigentlich auch wieder alles! Natürlich gab es damals ein Überangebot von Spielen und es wurde viel getauscht, aber wir waren halt mehr die Programmierer und weniger die „User“. Das heißt wir haben uns nur sehr selten Spiele wirklich gekauft oder kopiert. Leider waren die „sachlichen“ Programme für die Bildschirmgrösse nicht wirklich sinnvoll, aber Tasword hat wahrscheinlich jeder mal benutzt und geliebt – das war schon richtig gut!

❍ Welches ZX-Spectrum-Programm fandest du am besten?

Unsere Eigenen! Scherz: Definitv am meisten gespielt haben wir Daley Thomsons Decathlon! Das ist auch heute noch aktuell (habe es neulich in einem Online-Simulator mal ausprobiert).
An einen BASIC-Ersatz kann ich mich auch noch erinnern (Beta-Basic?). Das war im Prinzip eine mächtige BASIC-Erweiterung mit noch mächtigeren Befehlen und super-schneller Grafik. Hätte man so etwas nur eher zur Verfügung gehabt…

❍ Warst du Mitglied in einem ZX-Spectrum-Club? Wenn ja, von wann bis wann? Was hat dir mehr, was weniger gefallen?

Irgendwann war ich auch mal Mitglied in einem Club, kann mich aber an die Details nicht mehr so genau erinnern. Hier gab es eine monatliche User-Diskette mit vielen interessanten Programmen. In Beckum/Westfalen haben wir uns irgendwann auch mal wöchentlich mit anderen Speccis getroffen, das war ganz lustig. Das Club-Leben war aber noch nie so meine Sache.

❍ Wer ist für dich der größte ZX-Spectrum-Programmierer?

Fällt mir jetzt spontan kein Name ein. Mein Bruder war beachtenswert, da er unglaublich kreativ mit dem Spectrum war, vor allem was Sound angeht.
Die Jungs von Imagine waren ganz gut und haben beachtliche Spiele produziert (Jet-Pac, Psst!).

❍ Was hat dich am ZX Spectrum am meisten frustriert?

Die Gegnerschaft zum C64! Auch damals gab es schon (ähnlich wie heute Windows, Linux und Mac) diese unnötige Konkurrenz. Meine Erfahrung war, dass die meisten C64-Benutzer ausschließlich gespielt haben, die kannten nur einen Befehl: LOAD „$",8 (oder so ähnlich) zum Einlesen des Directorys von einer Spielediskette.
Technisch gesehen, war der Spectrum überhaupt nicht frustrierend – im Gegenteil. Die Arbeit damit hat immer Spass gemacht. Er war robust und verlässlich! Etwas schneller hätte er sein können.

❍ Hast du noch Kontakt zu anderen Ex-Spectrum-Programmierern?

Ja – zu Wilko Schröter! Er hat mich mit verschollen geglaubten Programmen von mir selber versorgt! Teilweise konnte ich mich gar nicht mehr an einzelne Versionen erinnern. Sonst kannten wir privat nur sehr wenige Leute die überhaupt programmiert haben, und geschweige für Sinclair-Systeme. Man hat es ja damals nicht so wahrgenommen, aber ich glaube alle Spieleentwickler waren doch insgesamt eine recht kleine Gemeinschaft. Die wirklichen guten Programme kamen immer von derselben Personengruppe.

❍ Gibt es noch Dinge, die du unbedingt in deinem Leben programmieren möchtest?

Klar – vieles! Ich habe mal eine PC-Billard-Simulation geschrieben (auch schon wieder 10 Jahre her). Wurde auch sehr viel verkauft. Die wollte ich irgendwann mal auf Windows portieren – aber ich komme einfach nicht dazu. Wenn man sich dann auch die anderen inzwischen erhältlichen Billardsimulationen anschaut – ich sollte es auch lieber lassen, weil an die komme ich sowieso nicht ran!

❍ Wie findest du die ZX-Spectrum-Emulatoren?

Sehr gut! Damit lebt totgeglaubtes weites! Es gibt sogar einen Simulator für Palm PDAs! Und der funktioniert sogar super!

❍ Was hältst du von aktuellen Programm-Innovationen, vor allem für den PC?

Wenn man sich die First-Person-Shooter anschaut (z.B. Call of Duty) dann ist man schon beeindruckt, was alles inzwischen mit aktueller Hardware möglich ist. Bei vielen Programmen kann man eigentlich nur den Hut vor den Entwicklern ziehen, wie sie es schaffen so viele Details (Gras das sich beim Hindurchgehen bewegt und raschelt) simulieren können – Beeindruckend!
Das trennt halt die Hobbyisten (wie mich) von professionellen Softwarefirmen.

❍ Wie stehst du zum Internet?

Die genialste Erfindung seit der Erfindung der beweglichen Drucklettern! Alles das was wir hier gerade machen, wäre wahrscheinlich ohne Internet nie zu Stande gekommen.

❍ An welchem Projekt arbeitest du zur Zeit?

Privat oder beruflich? Beruflich bin ich aktuell (Stand März 2004) an der Entwicklung einer neuen Banken-Selbstbedienungs-Softwarearchitektur beteiligt. Und ja: Ich programmiere auch noch! Und zwar in Java.
Privat: Nichts besonderes; vielleicht in nächster Zeit ein Haus kaufen. Außerdem will ich meine Webseite ***www.neoleon.de*** *mal wieder auf Vordermann bringen und vor allem mal die ZX-Seiten überarbeiten und noch fehlende Programme von mir ergänzen.*

❍ Welche Hobbies hast du heute?

Meine Hobbies haben sich eigentlich seit der Spectrumzeit nicht sehr verändert ☺. Ich brauche immer irgendwie einen Computer um mich herum, sonst wird's mir schnell langweilig. Stark interessiert bin ich an allen PDA-

Themen und Smartphone-Technik (bin Palm PDA-Besitzer seit 1996). Tablet-PCs sind eine neue Leidenschaft. Ich würde lügen, wenn mich schnelle Autos nicht auch irgendwie interessieren; Reisen natürlich auch.

Artikel und Interview von:
Wilko Schröter
<wilko.schroeter@wiwi.uni-rostock.de>

Anm.: Dies ist der Auftakt einer Serie über deutsche Programmierer. Ich feue mich sehr über diese Artikel und vor allem, das Wilko noch einige von ihnen ausfindig machen konnte. Es ist schon spannend zu lesen, was sie damals zugunsten des Spectrums entscheiden ließ und wie sie heute noch der Spectrum Szene gegenüberstehen. Ich kann euch allen nur empfehlen, die Programme von der genannten Webseite herunterzuladen.



Summary

You all know about programmers and software companies for the Spectrum in the past, who will find their way to the "hall of fame". But little is known about the scene of programmers beside them? And more less if they were from Germany. Wilko Schröter starts here a serie about german programmers in the past, and what they do today. This time it is Markus Malik (and his brother Heinrich-Andreas who did mostly the music and grafics). They hat a lot of publications of listings in a the former german magazin called "Computer Kontakt" and Markus is still watching the scene. All programs of this article you can find on Markus homepage for download, and are worth to have a look at.

ZX Spectrum

Home
Nach oben
4 Gewinnt
ZX- und Joypaint
Bilder-Memory
Bruch-Rechnung
3D-Säule
Spectro
Disk
Du Depp!
Solitaire
Stoppuhr
Tontaube

Sinclairs ZX Spectrum

Ist dieser Home-Computer heute noch irgendwem ein Begriff? Im April 2002 feierte dieses Glanzstück aus Clive Sinclairs Ideenschmiede sein 20-jähriges Jubiläum. Sinclair zeichnete sich auch für den ersten richtigen Homecomputer überhaupt - den ZX-80 - verantwortlich. Der Spectrum war allerdings viel mehr ein brauchbarer Computer: Ein richtiges Keyboard, anfänglich unglaubliche 16-KByte (aufrüstbar auf 48-KByte), Grafik, Farben und Sound. Als Speichermedium diente weiterhin ein Compactcassetten-Interface, das allerdings gegenüber den Vorläufern ZX-80/81 ganz entscheidend verbessert wurde und solides Speichern und Laden auf die Cassetten ermöglichte. Zusätzlich gab es noch das sog. "Microdrive" von Sinclair mit speziellen kleinen Endlos-Microcassetten (In der Grösse vergleichbar etwa mit einer SD-Card). Die Microdrives waren allerdings verspätet am Markt, viel zu teuer und für den Preis zu unzuverlässig, so das sie nur auf wenig Gegenliebe bei den damaligen Usern stießen.

Anfang und Mitte der 80er war dieser Homecomputer in Europa weit verbreitet - und auch ich und mein Bruder Heinrich-Andreas mussten natürlich vom ZX-81 (wir hatten in Wahrheit das Taiwan-Pendant Timex-1000) auf den viel besseren ZX Spectrum upgraden.

Hier findet Ihr die Programme zum Download/Here is the adress for download the programs:

http://www.neoleon.de/software/spectrum/index.htm

Yerzmyeys "Spreading-Service"


IT'S YERZMYEY

ZX coder wanted

Sent: Wed 27.10.2004 17:25 +0200

Hi, I've got a letter:

Programmer wanted for a big ZX project. You might have heard about a remake of Double Dragon for the Spectrum 128k. Sadly I've lost track of the programmer of the project, so it looks as if I need a replacement. The graphics are nearly complete and a lot of the AY music has already been written. If you are interested in helping out, please email Dean Swain at

dean.swain@btconnect.com

Cheers, Dean

Don't be lazy, ppl!!!

new Spectrum from Amstrad? SIGN THE PETITION :)

Sent: Thu 18.11.2004 21:11 +0200

Hi there.

Several weeks ago I wrote on WOS forum, that it would be cool to get ZX fans together and have some fun with writting e'mails to AMSTRAD and force the firm to design and release new Spectrum model under its own real name, having some fun with observing what AMSTRAD will do.

I was totally surprised 'cause some stupid jerks agresively answered the idea is bad, and it's pointless as AMSTRAD will never release such a machine.

Heh, it's pointless enuff that we all use every day obsolete computer and we love it. But probably these idiots didn't notice it, as such people don't know what FUN is. Spirit of fun is important, it doesn't matter that something is pointless - if it's COOL.

I wouldn't write about it, because I gave up with keeping busy myself with some guy who the only thing can do is playing old games - and nothing more, nothing new.

But last times I noticed that the idea of petition to AMSTRAD isn't dead: here you can vote the petition to the firm about ZX Spectrum +4:

http://www.speccyverse.me.uk/comp/accus/petition.htm

For now 68 persons signed the petition. BE ONE OF THEM. Be one of US. Sign the petition.

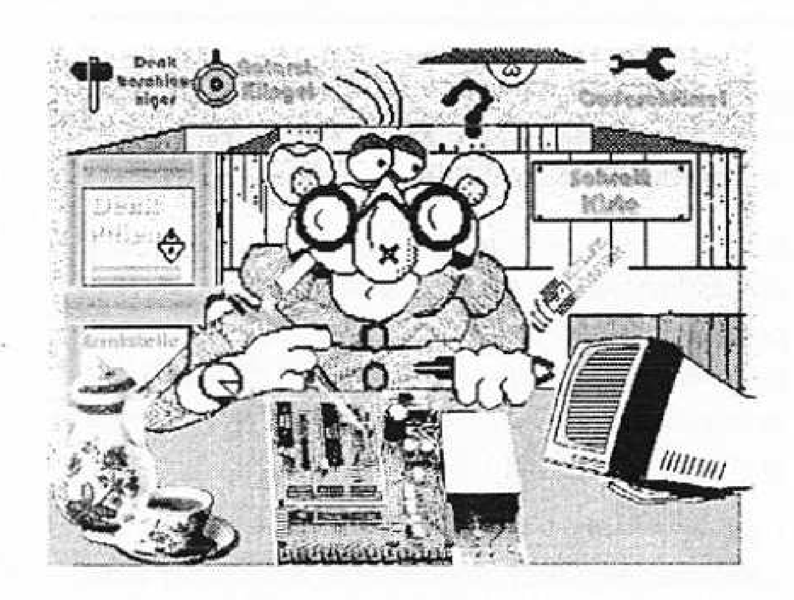
Is the action pointless? Hehe, probably so. But what of it? So what?

We are pointless anyway, with our Spectrum 1Mb RAM, HDD, CD-ROMs, Windows, demos, utils and other stuff...

Don't listen to people who seems to be alive, but they're already dead in fact. Don't listen to the idiots - and SIGN the petition.

Just for FUN. Yerz

> Ein wenig was kommt von Yerzy immer noch, obwohl er, wie er mir schrieb, im Moment recht wenig Zeit hat. Coder wird er hier wohl kaum finden? Aber dem Vorschlag, die Petition für das Wiederaufleben eines Spectrum+4 zu unterzeichnen, kann ich nur zustimmen, ich habe es auch schon getan. Und zwar hier: ***http://www.speccyverse.me.uk/comp/accus/petition.htm***



Reparaturdienst für den ZX Spectrum

Defekte ZX Spectrum 48K, Spectrum 128K und Spectrum +2/+3 werden noch repariert!

Bitte setze dich mit mir in Verbindung, wenn du einen Spectrum hast, der defekt ist.

Wenn ich entscheide daß ich ihn reparieren kann (aufgrund deiner Fehlerbeschreibung), sendest du ihn mir zu. Nach kurzer Prüfung beim Eintreffen entscheide ich ob ich das Gerät schnell reparieren kann. Kann ich dies nicht, biete ich den Austausch an. Das bedeutet, ich ersetze die defekte Platine gegen eine funktionierende, und nehme dafür eine Pauschale, die davon abhängt, was bei deinem Spectrum kaputt ist, diese wird wirklich gering sein. Das Gerät mit der ausgetauschten Platine geht schnellstens an dich zurück, du überweist mir den vereinbarten Betrag, und für dich ist der Fall damit erledigt.

Ich repariere dann die defekte Platine in Ruhe, und wenn ich fertig bin, kann der nächste einen solchen Austausch angeboten bekommen.

Wenn wir mal von einem defekten ZX 48K ausgehen, keine ICs gesockelt, würden Reparaturen incl Porto etc etwa folgende Kosten erzeugen (Postpäckchen mit 4,10 Euro vorausgesetzt):

Austausch Z80 CPU incl Sockelung	15 Euro
Erweiterung 16 auf 48 K RAM (neue IC gesockelt)	33 Euro
Kalte Lötstelle / Platinenriß	10-12 Euro
Intakte ULA zusenden	15 Euro
Intakte ULA einsetzen	17,50 Euro

Fragen kostet sowieso nix, deshalb schreib mir am besten eine Email an

Dieter.Hucke@web.de

oder ruf an unter 0561-400 04 91, und beschreibe mir, was dein Spectrum tut oder eben nicht tut!

Spectrum 128 und +2 habe ich zwar auch, aber weniger Erfahrung, darum wundere dich nicht, falls ich eine Reparatur auch mal ablehne.

Ganz wichtig: bitte schicke keinen Spectrum unaufgefordert zu, denn ich möchte nicht, daß dann vielleicht 10 Speccis hier stehen und ich dann gerade wochenlang nichts reparieren kann!

Also, wenn ein defekter Spectrum da ist, probiere ihn nochmal aus, beschreibe mir möglichst genau das Fehlerverhalten, und dann kann es sein, daß der Spectrum eine Woche später schon repariert bei dir auf dem Tisch steht!

Viele Grüße von Dieter Hucke aus Kassel!
Dieter.Hucke@web.de

Summary

We are glad, that Dieter Hucke, member of SPC, offers to repair your Spectrum on demand. Before sending any Spectrum it is required to write or mail to him and to state your problem. As far as Dieter can help he will do, but he comments that he has less experience with Spectrum 128K and +2 models.